

**PENGARUH DURASI PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP PEMBENTUKAN
KARAKTER ANAK USIA DINI DI TK PRATAMA KIDS SUKABUMI
BANDAR LAMPUNG**

Skripsi

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh :

ERNA ELVIANA

NPM : 1611070168

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1442 H / 2021 M**

**PENGARUH DURASI PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP PEMBENTUKAN
KARAKTER ANAK USIA DINI DI TK PRATAMA KIDS SUKABUMI
BANDAR LAMPUNG**

Skripsi

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh :

ERNA ELVIANA

NPM : 1611070168

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini



Pembimbing I : Dr. H. Agus Jatmiko, M.Pd

Pembimbing II : Dr. Heny Wulandari, M.Pd.I

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1442 H / 2021 M**

ABSTRAK

Karakter adalah suatu ciri khas yang dimiliki oleh setiap individu baik itu sifat, sikap, watak. Karakter di pandang sebagai hal yang sangat penting, karena dengan karakter seseorang dapat mewujudkan atau mengaktualisasikan dirinya yang mewujudkan kebutuhan pokok tertinggi dalam hidup manusia. Oleh karena itu, adanya pendekatan yang dilakukan pada anak usia dini untuk menstimulus dan membentuk karakternya. Agar proses pembentukan karakter anak terarah anak perlu suatu kegiatan yang bermanfaat. Adapun rumusan masalahnya adalah “Apakah Ada Pengaruh Durasi Penggunaan *Gadget* Terhadap Pembentukan Karakter Anak Usia Dini Di TK Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung”. Pembentukan Karakter anak usia dini sangat berpengaruh dengan penggunaan durasi gadget. Dalam penelitian ini ada dua variabel yaitu variabel X (pengaruh durasi penggunaan gadget) dan variabel Y (pembentukan karakter). Jenis penelitian yang digunakan adalah *Uji Korelasi (Product Moment)*. Populasi penelitian ini adalah kelas B1 dan B2 dengan jumlah 55 anak. Adapun sampel yang digunakan yaitu usia 5-6 tahun dengan jumlah 30 anak. Teknik analisis yang dipakai dalam penelitian ini adalah analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial dan uji hipotesis yang digunakan adalah t-tes atau uji t diperoleh nilai *Sig (2-tailed)* sebesar 0,001 lebih kecil daripada (0,05), demikian, artinya H_0 di tolak dan H_a di terima. Jadi semakin kecil nilai signya maka menunjukkan adanya pengaruh yang berkorelasi antara gadget terhadap karakter anak usia dini.

Kata Kunci : Pembentukan Karakter, Pengaruh Durasi Penggunaan Gadget



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Let. Kol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PERSETUJUAN

Judul Skripsi : **PENGARUH DURASI PENGGUNAAN
GADGET TERHADAP
PEMBENTUKAN KARAKTER ANAK
USIA DINI DI TK PRATAMA KIDS
SUKABUMI BANDAR LAMPUNG**

Nama Mahasiswa : **Erna Elviana**
NPM : **1611070168**
Jurusan : **Pendidikan Islam Anak Usia Dini**
Fakultas : **Tarbiyah dan Keguruan**

MENYETUJUI

Untuk dimunaqosyahkan dan dipertahankan dalam sidang munaqosyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I

Dr. H. Agus Jatmiko, M.Pd
196208231999031001

Pembimbing II

Dr. Heny Wulandari, M.Pd.I NIP.
NIP. 198009072006042001

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Dr. H. Agus Jatmiko, M.Pd
NIP. 196208231999031001



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Let. Kol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan Judul: **PENGARUH DURASI PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PEMBENTUKAN KARAKTER ANAK USIA DINI DI TK PRATAMA KIDS SUKABUMI BANDAR LAMPUNG** disusun oleh Erna Elviana, NPM : 1611070168, Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini, telah diujikan dalam sidang Munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, pada Hari/Tanggal: Rabu 02 Juni 2021 pukul 11.00-12.30 WIB.

TIM MUNAQOSYAH

Ketua : Dr. Sovia Mas Ayu, MA (.....)

Sekretaris : Cahniyo Wijaya Kuswanto, M.Pd (.....)

Penguji Utama : Dr. Umi Hijriyah, M.Pd (.....)

Penguji Pendamping I : Dr. H. Agus Jatmiko, M.Pd (.....)

Penguji Pendamping II : Dr. Heny Wulandari, M.Pd.I (.....)

**Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan**

Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd
NIP. 196408281988032002

MOTTO

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ﴿٥﴾ إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ﴿٦﴾

Artinya : “Karena Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan,
Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan”.

(QS. Al-Insyirah : 5-6)¹

¹Cordoba Internasional Indonesia, *Al-Quran Cordoba*, (Bandung : PT Cordoba Internasional Indonesia, 2017), h.596

PERSEMBAHAN

Teriring doa dan rasa syukur kehadiran Allah SWT, karya ini ku persembahkan untuk orang yang telah berjasa dan memberikan makna dalam hidupku :

1. Yang terhormat kedua orang tua saya, ayah Samidi dan ibu Sri Mulyani yang sangat saya cintai, yang selalu bekerja keras untuk mencukupi kebutuhan perkuliahan saya, yang selalu memotivasi serta mendoakan saya hingga saya bisa menjadi seorang Sarjana saat ini, tiada kata yang dapat saya ucapkan selain ucapan banyak terimakasih.
2. Terimakasih kepada Selfi Anggraini adik ku tersayang terimakasih sudah selalu memberikan doa dan nasihat yang tulus untuk kakak.
3. Yang terhormat kepada Pembimbing I Dr. H. Agus Jatmiko, M.Pd dan Pembimbing II Dr. Heny Wulandari, M.Pd.I yang telah ikhlas membantu dan membimbing menyelesaikan karya ini saya ucapkan banyak terimakasih.
4. Terimakasih kepada sahabatku Lina Muliana yang telah memberi semangat, motivasi, masukan, kritik dan saran serta bantuan selama penulis menyelesaikan skripsi ini.
5. Almamaterku dan teman-teman ku PIAUD D 16 tercinta UIN Raden Intan Lampung.

RIWAYAT HIDUP

Penulis bernama Erna Elviana, yang di lahirkan di Desa Bangun Rejo Kecamatan Semendawai Suku III Kabupaten Oku Timur, pada tanggal 22 Mei 1998 sebagai anak pertama dari 2 bersaudara dari Bapak Samidi dan ibu Sri Mulyani.

Penulis mengawali pendidikan di SDN 2 Cahya Negeri Bangun Rejo pada tahun 2003-2010, kemudian penulis melanjutkan pendidikan di SMP N 2 Semendawai Suku III pada tahun 2010-2013, kembali melanjutkan pendidikan di MA Subulussalam Sriwangi pada tahun 2013-2016, dan kemudian penulis melanjutkan SI di UIN Raden Intan Lampung pada tahun 2016 dan penulis terdaftar sebagai mahasiswi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

Selama kuliah penulis mengikuti kegiatan wajib Pendidikan Anak Usia Dini (PIAUD) yaitu kuliah Ta'aruf (KULTA) proses pembelajaran dari semester 1-6, pada semester 7 penulis mengikuti Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Mulyosari Kecamatan Tanjung Sari Lampung Selatan dan PPL di TK Assalam 2 Sukabumi Bandar Lampung.

Bandar Lampung, Maret 2021
Penulis,

Erna Elviana

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan ilmu pengetahuan, kekuatan dan petunjuk-Nya. Shalawat beriring salam semoga senantiasa tercurah atas junjungan kita Nabi Muhammad SAW, para sahabat, keluarga dan pengikutnya yang taat menjalankan syariat-Nya. Sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini seperti apa yang diharapkan.

Skripsi ini disusun sebagai syarat-syarat guna memperoleh gelar sarjana S1 Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah dn Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

Penulis menyadari dalam penyusunan Skripsi ini tidak akan selesai tanpa bantuan dari berbagai pihak. Karena itu pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada :

1. Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
2. Dr. H. Agus Jatmiko, M.Pd selaku Ketua dan Dr. Heny Wulandari, M.Pd.I selaku Sekertaris Jurusan PIAUD Raden Intan Lampung,
3. Dr. H. Agus Jatmiko, M.Pd selaku Pembimbing I dan Dr. Heny Wulandari, M.Pd.I selaku Pembimbing II yang telah memberikan waktu untuk membimbing dan mengarahkan serta memotivasi penulis dalam menyelsaikan Skripsi ini.

4. Seluruh dosen, pegawai perpustakaan dan karyawan akademik Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
5. Keluarga KKN desa Mulyosari yang telah memberi tempat tinggal dengan ikhlas selama 50 hari dan kepada TK Assalam 2 yang telah memberi izin kepada saya untuk menimba ilmu saat PPL.
6. Keluarga TK Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung atas diizinkan melakukan penelitian dan bantuan selama penulis menyelesaikan penelitian.

Semoga amal baik Bapak Ibu dan semuanya diterima Allah SWT dan akan mendapatkan balasan dari Allah SWT, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan akan tetapi sedikit harapan semoga skripsi ini dapat berguna dan bermanfaat bagi kita semua. *Amin Ya Rabbal'alamin.*

Bandar Lampung, Maret 2021
Penulis

Erna Elviana

BAB I

PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul

Dalam sebuah karya ilmiah, judul merupakan cerminan dari isi yang terkandung di dalamnya, dan judul skripsi yang penulis bahas adalah **“Pengaruh Durasi Penggunaan Gadget Terhadap Pembentukan Karakter Anak Usia Dini di Taman Kanak-kanak Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung”**. Sebelum membahas lebih jauh berbagai masalah dalam penelitian ini, agar tidak terjadi perbedaan persepsi dan penafsiran judul skripsi ini, maka lebih dahulu penulis akan menjelaskan mengenai pengertian dari judul penelitian penulis. Hal ini dimaksudkan agar pembahasan selanjutnya lebih terarah dapat diambil suatu pengertian yang jelas. Istilah-istilah yang terdapat dalam judul adalah :

1. Pengaruh adalah daya yang timbul dari suatu hal yang dapat mempengaruhi objek yang ada disekitarnya.
2. Penggunaan gadget : Menurut Manumpil gadget merupakan suatu istilah yang digunakan dalam menyebut beberapa jenis alat teknologi yang sifatnya semakin berkembang pesat dan memiliki fungsi khusus. Contoh dari gadget yaitu smartphone, i-phone, komputer, laptop, dan tab.¹ Menurut Novitasari bahwa media memungkinkan seseorang untuk melakukan sebuah interaksi sosial yang khususnya untuk kontak sosial maupun berkomunikasi satu dengan yang lain tidaklah susah,

¹Manumpil B. Ismanto, “*Hubungan Penggunaan*” 3, no. April (2015): 1–6. h. 4

hanya dengan menggunakan gadget seseorang dapat berinteraksi satu dengan yang lainnya.² Menurut Ma'ruf gadget adalah sebuah benda (alat atau barang elektronik) teknologi yang memiliki fungsi khusus, tetapi sering di asosiasikan sebagai sebuah inovasi atau barang baru.³

Dari berbagai pendapat diatas maka dapat penulis simpulkan bahwa penggunaan gadget adalah suatu benda yang dapat digunakan oleh semua orang dari anak kecil hingga orang dewasa, dan mudah untuk berkomunikasi antar satu sama yang lain.

3. Karakter yaitu : Menurut Suyatno, karakter adalah cara berpikir dan berperilaku yang menjadi ciri khas tiap individu untuk hidup dan bekerja sama, baik dalam lingkup keluarga, masyarakat, bangsa dan negara. Individu yang berkarakter baik adalah individu yang bisa membuat keputusan dan siap mempertanggungjawabkan tiap akibat dari keputusan yang ia buat.⁴ Menurut Soedarsono karakter merupakan sebuah nilai yang terpatrit di dalam diri seseorang melalui pengalaman, pendidikan, pengorbanan, percobaan, serta pengaruh lingkungan yang kemudian di padupadankan dengan nilai-nilai yang ada dalam diri seseorang dan menjadi nilai yang intrinsik yang terwujud dalam sistem daya juang yang kemudian mendasari sikap, perilaku, dan pemikiran

²Usia Dini, "Jurnal Obsesi: *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial*"1,no.1(2017): 1–11, <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.26>. h. 13.

³M. Hafiz Al-Ayouby, "Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini," 2017. h. 13

⁴ Agus wibowo, *Pendidikan Karakter Usia Dini*, (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2017), h.65.

seseorang.⁵ Dari berbagai pendapat diatas maka dapat penulis simpulkan bahwa karakter adalah suatu ciri khas yang ada dalam diri seseorang yaitu sikap, moral, dan etika dan nilai-nilai. Maka dari itu, uraian di atas yang dimaksud dalam penulisan judul skripsi ini adalah penelitian memfokuskan sejauh mana Pengaruh Durasi Penggunaan Gadget Terhadap Pembentukan Karakter Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung.

B. Latar Belakang Masalah

Secara terminologi pengertian pendidikan dapat dilihat dari pemikiran beberapa ahli. Wiji Suwarno, George F. Kneller, menyatakan bahwa pendidikan memiliki arti luas dan sempit. Dalam arti luas pendidikan diartikan sebagai tindakan atau pengalaman yang mempengaruhi perkembangan jiwa, watak, ataupun kemampuan fisik individu. Dalam arti sempit, pendidikan adalah suatu proses mentransformasikan pengetahuan, nilai-nilai, dan keterampilan dari generasi ke generasi, yang dilakukan masyarakat melalui lembaga-lembaga pendidikan seperti sekolah, pendidikan tinggi ataupun lembaga lainnya.⁶ Pendidikan adalah salah satu kebutuhan pokok manusia sebagaimana kebutuhan manusia terhadap makan, minum, pakaian, rumah dan kesehatan yang harus dipenuhi.

⁵Prajnidita Zaeny, Puji Astuti, and Larasati Pramessetyaningrum, "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Pembentukan Karakter," 2019, 302–10. h. 303.

⁶ Helmawati, *Mengenal dan Memahami PAUD* (Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA, 2015), h. 30.

Pendidikan anak usia dini merupakan jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar sebagai suatu upaya pembinaan yang di tujuikan bagi anak sejak lahir hingga usia enam tahun.⁷ Pendidikan sangatlah penting bagi setiap orang dari anak usia dini hingga sampai orang yang sudah tua. Anak usia dini merupakan individu yang berbeda, unik, dan memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan tahapan usianya.⁸ Pendidikan adalah salah satu kebutuhan yang sangat penting dalam kehidupan seseorang. Dalam hal ini pendidikan berupaya dalam mengembangkan potensi semua anak bangsa dalam berbagai aspek perkembangan pada anak. Pendidikan seharusnya diberikan kepada anak sejak dini. Hal ini karena saat manusia dilahirkan tidak mengetahui sesuatu apapun sebagai firman Allah didalam Al-Qur'an surah An-Nahl : 78 berikut:

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَرَ
وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

Artinya : "dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam Keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur." (QS.An-Nahl:78).⁹

Anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, bahkan dikatakan sebagai lompatan perkembangan. Dimana pertumbuhan dan

⁷ Ahmad Susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2017), h. 14.

⁸ Mulyasa, "Managemen PAUD", (Bandung : PT Remaja Rosdakarya offset, 2014), h. 20.

⁹ Departemen Agama RI, *Al-Qur'an Dan Terjemahan*, (Bandung : Diponegoro, 2005), h.

perkembangan anak sangat penting apabila distimulus sejak dalam kandungan hingga usia 0-6 tahun, karena masa-masa itulah masa yang emas (*Golden Age*) bagi anak. Usia dini merupakan periode awal yang penting dan mendasar di sepanjang rentang pertumbuhan dan perkembangan kehidupan manusia. Pada masa ini ditandai oleh berbagai periode penting yang fundamen dalam kehidupan anak selanjutnya sampai akhir perkembangannya. Salah satu periode anak menjadi penciri masa usia dini adalah the golden ages atau periode keemasan.¹⁰

Kata teknologi berasal dari bahasa Yunani, *technologia* atau *techne* yang mempunyai arti keahlian dan *logia* yang berarti pengetahuan. Di era yang modern ini perkembangan teknologi begitu pesat, teknologi dari zaman ke zaman semakin canggih. Teknologi adalah penerapan secara sistematis dan sistemik konsep-konsep ilmu perilaku dan ilmu yang bersifat fisik serta pengetahuan lain untuk keperluan pemecahan masalah.¹ Dalam pengertian yang sempit, teknologi merupakan sesuatu yang mengacu pada objek benda yang dipergunakan untuk kemudahan aktivitas manusia, seperti mesin, perkakas atau perangkat keras.¹¹ Salah satu teknologi yang terus mengupdate kecanggihannya adalah handphone. Dari masa ke masa terus berkembang. Contohnya Gadget salah satu handphone yang berkembang dan menjadi benda yang sangat booming

¹⁰ Trianto Ibnu Badar al-Tabany, *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia Dini TK/ RA & Anak Kelas Awal SD/ MI Implementasi Kurikulum 2013*, (Jakarta: KENCANA, 2015), h. 6

¹¹ Ismail Darimi, "Teknologi Informasi dan Komunikasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Efektif", *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, Vol. 1, Nomor 2, Oktober 2017, h. 112.

atau trending topic, malah sudah menjadi kebutuhan untuk orang-orang dewasa yang memang sudah pantas menggunakannya. Gadget adalah sebuah perangkat telekomunikasi elektronik. Gadget yang dulunya suatu benda mewah, yang hanya orang tertentu saja yang bisa memilikinya sekarang siapa saja bisa memilikinya karena harganya yang mulai terjangkau dan menjadi hal yang biasa di tengah masyarakat, bahkan orang yang menggunakan gadget sekarang tidak pandang umur, dari balita, anak-anak, remaja, dewasa dan orang tua. Perkembangan gadget sangat berpengaruh dalam perkembangan kehidupan manusia. Karena gadget sangat membantu kehidupan manusia. Belakangan ini, penggunaan gadget tidak saja menjadi dominasi orang dewasa. Smartphone, tablet, notebook dan aneka gadget lainnya juga sudah jamak digunakan anak-anak. Kemajuan teknologi sekarang ini sangat pesat dan semakin canggih. Banyak teknologi canggih yang telah di ciptakan membuat perubahan yang begitu besar dalam kehidupan manusia di berbagai bidang. Sepertinya *gadget* dapat memberikan dampak yang begitu besar pada nilai-nilai kebudayaan. Sekarang ini setiap orang di seluruh dunia pasti sudah memiliki *gadget*. Tak jarang kalau sekarang ini banyak orang yang memiliki lebih dari satu *gadget*. Ini mungkin di sebabkan oleh beberapa faktor.

Menurut kamus lengkap Bahasa Indonesia, karakter adalah sifat-sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dari

yang lain.¹² Setiap orang memiliki karakter yang berbeda, yang membedakannya seperti keterpercayaan, ketulusan, kejujuran, keberanian, ketegasan, kuat dalam memegang prinsip, dan sifat-sifat khusus yang melekat pada diri masing-masing individu. Menurut sudewo, karakter artinya perilaku yang baik, yang membedakannya dari tabiat yang dimaknai perilaku yang buruk. Karakter merupakan kumpulan dari tingkah laku baik dari seorang anak manusia, tingkah laku ini merupakan perwujudan dari kesadaran menjalankan peran, fungsi, dan tugasnya mengemban amanah dan tanggung jawab, sementara tabiat sebaliknya mengindikasikan sejumlah perangai buruk seseorang. Dalam pembentukan manusia, menurut sudewo Peran karakter tidak dapat disisihkan, bahkan sesungguhnya karakter inilah yang menempatkan baik atau tidaknya seseorang. Posisi karakter bukan menjadi pendampung kompetensi, melainkan menjadikan dasar, ruh, atau jiwanya.¹³ Menurut Suyatno, karakter adalah cara berpikir dan berperilaku yang menjadi ciri khas tiap individu untuk hidup dan bekerja sama, baik dalam lingkup keluarga, masyarakat, bangsa dan negara.¹⁴ Dalam kehidupan, pada setiap orang mempunyai suatu karakter dengan ciri khas tersendiri dengan membentuk suatu karakter yang berbeda-beda di antara semuanya. Karakter adalah suatu ciri khas yang dimiliki oleh setiap individu baik itu sikap, sifat,

¹² Ulil Amri Syafri, *Pendidikan Karakter Berbasis Al-Qur'an*, (Jakarta : Rajawali Pers, 2014), h.7.

¹³ Haedar Nashir, *Pendidikan Karakter Berbasis Agama Dan Budaya*, (Yogyakarta : Multi Presindo, 2013), h.10.

¹⁴ Agus wibowo, *Pendidikan Karakter Usia Dini*, (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2017), h.65.

watak. Karakter juga bisa dikatakan bahwa seseorang melalui pembiasaan untuk berperilaku baik, jujur, bertanggung jawab, dan hormat terhadap orang lain. Adapun yang menjadi dasar pendidikan karakter adalah Al-Qur'an, Al-Hadits, salah satu ayat Al-Qur'an yang menjelaskan tentang karakter adalah QS Luqman ayat 17-18 berikut :

يَبْنِيْ اَقِمِ الصَّلٰوةَ وَاْمُرْ بِالْمَعْرُوْفِ وَاَنْهَ عَنِ الْمُنْكَرِ وَاَصْبِرْ عَلٰى مَا اَصَابَكَ ۗ اِنَّ ذٰلِكَ
 مِنْ عَزْمِ الْاُمُوْر ۝۱۷ وَلَا تُصَعِّرْ خَدَّكَ لِلنَّاسِ وَلَا تَمْشِ فِي الْاَرْضِ مَرَحًا ۗ اِنَّ اللّٰهَ
 لَا يُحِبُّ كُلَّ مُخْتَالٍ فَخُوْرٍ ۝۱۸

Artinya : *Hai anaku, dirikanlah shalat dan suruhlah (manusia) mengerjakan yang baik dan cegahlah (mereka) dari perbuatan yang mungkar dan bersabarlah terhadap apa yang menimpa kamu. Sesungguhnya yang demikian itu Termasuk hal-hal yang diwajibkan (oleh Allah). dan janganlah kamu memalingkan mukamu dari manusia (karena sombong) dan janganlah kamu berjalan di muka bumi dengan angkuh. Sesungguhnya Allah tidak menyukai orang-orang yang sombong lagi membanggakan diri (Q.S. Luqman ayat 17-18).*¹⁵

Ada 18 karakter, dan peneliti hanya menggunakan 3 karakter dalam penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Pembentuk Karakter Anak Usia Dini”

1. Religius adalah sikap dan perilaku yang patuh dalam melaksanakan ajaran agama yang dianutnya, toleran terhadap pelaksanaan ibadah agama lain, dan hidup rukun dengan pemeluk agama lain.
2. Disiplin adalah tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan.

¹⁵ *Alquran dan Terjemahannya*, (Surabaya : CV Penerbit Fajar Mulya, 2012), h.275.

3. Tanggung jawab adalah sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya, yang seharusnya dia lakukan, terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, sosial, dan budaya), Negara dan Allah Yang Maha Esa.¹⁶

Menurut Herawati, *gadget* adalah media yang dipakai sebagai alat komunikasi modern dan semakin mempermudah kegiatan komunikasi manusia.¹⁷ Dengan gadget semua bisa terakses dan mudah untuk berkomunikasi dengan siapapun, dan zaman semakin maju akan membuat teknologi dengan canggih. Penggunaan gadget yang berlebihan bisa membawa dampak yang cukup besar bagi tumbuh kembang anak. Salah satunya perihal berkurangnya aktivitas fisik yang seharusnya dilakukan sang anak. Selain itu, dampak negatif lain dari penggunaan gadget adalah bila durasinya terlalu lama digunakan bisa berakibat pada mata dan otak. Untuk itu perlu adanya batasan dalam menggunakan gadget pada anak. Perilaku penggunaan gadget dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya adalah pengetahuan. Kurangnya pemahaman tentang dampak penggunaan gadget menjadikan anak-anak berperilaku menggunakan gadget secara berlebihan.¹⁸ Cris Rowan seorang dokter anak asal Amerika Serikat menjelaskan bahwa perlu adanya larangan untuk penggunaan gadget pada anak usia dini yaitu anak yang masih berada pada usia dibawah 12 tahun. Pada umumnya anak-anak menggunakan gadget untuk bermain game,

¹⁷Elfiadi, "Dampak Gadget Terhadap Perkembangan" 9, no. 2 (n.d.): 97–110. h. 80

¹⁸Septi Anggraeni and Hasil Pembahasan, "Pada Siswa SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin" 6, no. 2 (2019): 64–68. h. 67

menonton animasi, bermain internet dan sebagai media pembelajaran. Akademi Dokter Anak Amerika dan Perhimpunan Dokter Anak Kanada menegaskan, anak umur 0-2 tahun tidak boleh terpapar oleh teknologi sama sekali. Anak umur 3-5 tahun dibatasi menggunakan teknologi hanya satu jam perhari dan anak umur 6-18 tahun dibatasi 2 jam saja perhari. Anak-anak dan remaja yang menggunakan teknologi melebihi batas waktu yang dianjurkan memiliki risiko kesehatan serius.¹⁹ Seorang Psikolog dari Klinik Terpadu Universitas Indonesia, Anna Surti Ariani mengatakan bahwa jika anak terlalu sering bermain gadget dapat menurunkan wawasan dan kecerdasan anak. Hal senada diungkap oleh dokter anak spesialis neurologi anak, dr. Setyo Handryastuti, Sp.A(K) tentang ketidaksetujuannya terhadap perilaku orang tua yang telah memberikan gadget kepada anaknya terutama yang masih usia balita.²⁰ Sekarang ini pengguna *gadget* tidak hanya berasal dari kalangan pekerja. Tetapi hampir semua kalangan termasuk anak dan balita sudah memanfaatkan *gadget* dalam aktifitas yang mereka lakukan setiap hari. Hampir setiap orang yang memanfaatkan *gadget* menghabiskan banyak waktu mereka dalam sehari untuk menggunakan *gadget*. Oleh karenanya *gadget* juga memiliki nilai dan manfaat tersendiri bagi kalangan orang tertentu. Akan tetapi banyak dampak negatif yang muncul dalam pemanfaatan *gadget* bagi kalangan remaja, anak, bahkan balita. Meskipun sebagian besar dari masyarakat memanfaatkan *gadget* untuk komunikasi,

¹⁹Rowan C. *The impact of technology on the developing child [internet]. US: The Huffington.*http://www.huffingtonpost.com/crisrowan/technologychildren-negative-impact_b_3343245.html, (2013, Diakses pada 6 November 2020)

²⁰Ratna Pangastuti, *Fenomena Gadget Dan Perkembangan Social Bagi Anak Usia Dini*, Jurnal Islamic Early Childhood Education, Vol 2 No 2, 2017

urusan pekerjaan atau bisnis, mencari informasi, ataupun hanya sekedar untuk mencari hiburan. Gadget itu ibarat mata pisau atau uang logam yang memiliki dua sisi bersebalahan namun selalu beriringan, ada sisi positif dan negatifnya. Sisi positif penggunaan gadget dapat menstimulus indera penglihatan dan pendengaran anak, kemampuan komunikasi dan berbahasa anak, menstimulus kemampuan motorik halus dan kasar anak. Sedangkan dampak negatifnya adalah mata menjadi kering karena kurangnya intensitas kedipan mata, menjadi lebih pasif dalam aktivitas fisik dan sosial karena mereka cenderung beraktivitas secara individual ketika bermain gadgetnya.

Gadget merupakan salah satu kebutuhan untuk setiap orang, saat ini ada suatu virus *Covid 19* yang menyebar diseluruh dunia dan aktivitas diluar rumah pun terhambat, sekarang semua aktivitas harus dilakukan di dalam rumah dan menggunakan teknologi salah satunya gadget, belajar, bekerja secara *Daring*. Gadget ada kelebihan dan kekurangannya masing-masing, salah satu kelebihan gadget yaitu mudah untuk mengakses apa saja yang kita inginkan, kekurangan dalam gadget yaitu gadget membuat kita malas bergerak dan bisa jadi kita ketergantungan atau kecanduan dalam memakai gadget bahkan sampai lebih dari 4 jam. Adanya dampak dari penggunaan gadget yaitu dampak psikologinya anak akan menjadi seorang pemarah bahkan terkadang melawan orang tua nya, sifat malas yang timbul karena anak yang terlalu sibuk bermain gadget, hingga lupa waktu, lupa belajar, lupa sholat. Dampak penggunaan gadget bagi kesehatan atau fisik yaitu seperti sakit mata, sakit kepala, obesitas karena malas bergerak dan

beraktivitas, dan gangguan tidur. Dampak penggunaan gadget pada agama dan moral anak, tidak tertib beribadah, mengabaikan orang lain, agresif atau mudah meniru perilaku kekerasan, rentan penipuan, dan kecanduan bermain gadget. Dampak gadget bagi aspek kognitif yaitu malas berfikir, penurunan konsentrasi, tidak bisa fokus, hiperaktif, dan kesulitan belajar. Dampak gadget bagi aspek sosial dan emosional adalah lebih memilih main gadget dibanding bermain bersama temannya, mementingkan diri sendiri, mudah putus asa dan bosan, emosi tidak stabil, impulsif, dan kontrol diri yang kurang. Pada aspek bahasa dan seni anak, perilaku yang muncul yang diakibatkan karena gadget, yaitu keterlambatan dalam berbicara, isolatif atau anak tidak berminat berinteraksi dengan lingkungannya, anak tidak mampu mengungkapkan keinginannya dengan ekspresi yang tepat, menghambat pengenalan bahasa ibu, tidak bisa melakukan kontak mata, perkembangan seninya terbatas karena hanya bersifat imajinatif, dan mempunyai ide tidak rasional. Dampak positif penggunaan gadget juga dapat ditemukan dikalangan masyarakat dan juga ada manfaatnya gadget bisa menjadi sarana belajar, sebagai sarana informasi sehingga membuat berfikir kritis, dan memunculkan ide kreatif. Menggunakan gadget sebagai alat untuk mencari alternatif kegiatan bersama anak, menggunakan gadget sebagai sarana belajar eksperimen sains.²¹

Mercy Victoria Gigir atau seorang praktisi pendidikan mengatakan bahwa ketika dalam menggunakan gadget tanpa bijak akan

²¹Najella Shihab, *Bagaimana Mendapatkan Dampak Positif Gadget Untuk Anak Usia Dini*, <http://SumberSemuaMuridSemuaGuru.com>, 2018

berdampak negatif, tetapi juga segi positifnya banyak. Gadget bisa digunakan sebagai alat pembelajarn baik bagi guru maupun anak, karena arus informasi ridak bisa dibedung, apalagi sejak zaman sekarang ini sehingga mensosialisasikan juga pada guru-guru semaksimal mungkin memanfaatkan gadget yang dimiliki anak-anak untuk kepentingan pembelajaran, jadi anak hanya boleh mengoperasikan gadgetnya kalau ada hubungannya pada pelajaran dan juga harus ada pengawasan. Gadget akan sangat berguna jika dilakukan untuk hal positif seperti menjadikan gadget sebagai alat untuk mencari referensi pembelajaran pengembangan wawasan untuk menunjang pembelajaran dan mengikuti perkembangan zaman.²² Kecanduan gadget mulai terjadi pada anak usia dini di Indonesia. Hal ini terbukti dari jumlah anak yang harus menjalani perawatan di rumah sakit jiwa akibat bermain gadge. Tiga pelajar sekolah menengah pertama di rumah sakit jiwa Elnedi Bahar di kota Palembang Sumatera selatan. Secara medis jika bermain gadget bisa mempengaruhi hormon dopamin adalah senyawa kimia dalam otak yang memiliki fungsi mengatur gerakan tubuh ketika dopamin dilepaskan dalam jumlah yang besar ini akan menciptakan perasaan senang yang memotivasi untuk mengulang perilaku tertentu, padahal hormon ini harus seimbang dan ketika hormon ini berlebih akan mengganggu kejiwaan dan ketika hormon

²² Sumber News Balitv, *Manfaatkan Gadget Untuk Hal Positif*, <http:berita.seputar.bali>, 2018

tersebut berkurang bisa menimbulkan pankinsot. Peran orang tua sangat penting untuk penggunaan gawai(*Gadget*) oleh anak-anak.²³

Jumlah pasien anak yang berobat ke rumah sakit jiwa jirasua bandung jawa barat meningkat dalam tahun terakhir tercatat dalam seminggu 3 pasien berobat karena ketergantungan game atau internet. Sehingga jumlahnya mencapai kurang lebih 150 pasien dengan usia 5 hingga 15 tahun. Direktur utama rumah sakit jiwa jirasua Dr. Elly Merlin menimpau para orang tua untuk lebih mengawasi penggunaan gawai(*Gadget*) untuk mengantisipasi kasus kecanduan game ataupun internet. Pasien anak penderita gangguan psikologi akibat kecanduan gadget atau game telephone genggam pada sebulan terakhir di rumah sakit Marzuki Mahdi Bogor Jawa Barat dalam dua bulan terakhir sekitar 60 orang dengan peningkatan jumlah pasien anak sekitar 20%, keluarga pasien menyebut anak sangat tergantung pada gadget bahkan perangnya menjadi pemarah dan merusak barang sekitar saat kuota atau pulsa handphone habis. 3 orang tua pun langsung membawa kerumah sakit ini untuk ditangani kejiwaannya.²⁴ Menurut Dr. Ira Savitri Tanjung bahwa penyalah gunaan gadget terdapat gejala-gejalanya, yaitu kebanyakan gangguan emosi secara fisik juga, dan gangguan perilaku, kemudian mudah marah, lekas-lekas lelah, dan lekas frustrasi, sedangkan gangguan fisiknya ada gejala gangguan penglihatan, otot tubuh yang pegel, kesulitan dalam tidur, juga masalah obesitas, personal higenan yang buruk jadi malas mandi, makan, dan juga ada gangguan makan yang tidak teratur, kemudian juga ada gangguan di tangan (jari jempol) kapalkarnal sindrom.²⁵

Dari penejelasan diatas bahwa peneliti menyimpulkan bahwa terdapat penyelah gunaan terhadap gadget ada sesuatu gejala-gejalanya, yaitu gangguan emosi secara fisik, dan gangguan perilaku, emosinya biasanya anak mudah marah, lelah, dan frustrasi, sedangkan gangguan fisiknya ada gejala gangguan penglihatan, otot tubuh yang pegel, kesulitan dalam tidur, juga masalah obesitas, personal higenan yang buruk jadi malas mandi, makan, dan juga ada gangguan makan yang tidak teratur, kemudian juga ada

²³ Sumber Berita Satu, *Bahaya Kecanduan Gadget*, Official Website: <http://beritasatu.com>, 2019

²⁴ Sumber tvonenews, *Anak Kecanduan Gadget, Kerap Marah Jika Kuota Habis*, Rumah Sakit Marzuki Mahdi, 2019

²⁵ Sumber kompastv, *Waspada Kecanduan Gadget, Seorang Anak Alami Kerusakan Motorik Halus*, Bandung :Jawa Barat, 2019

gangguan di tangan (jari jempol) kapalkarnal sindrom, juga mengenai masalah perilakunya biasanya juga dia cuek dengan kegiatan sehari-hari, jadi males sekolah kemudian juga sering selalu menggunakan gawai (*gadget*) dimanapun kemudian bahkan ketika gawainya lagi dicas tetap memainkannya bahkan sampai di dalam kelas pun tetap memainkan gawainya. Biasa anaknya ini lebih tertutup bersifatnya intofet sering berbohong juga sering beragumentasi dengan orang tua dan guru.

Menurut KPAI bahwa peran orang tua sangat penting dalam mendidik anak, KPAI mengingatkan orang tua untuk beri batas waktu dalam menggunakan gadget pada anak, maraknya fenomena gadget berdampak negatif pada anak-anak, pentingnya peran orang tua dalam megawasi penggunaan gadget oleh anak, pengawasan tersebut dilakukan karena anak dapat terpapar konten negatif seperti pornografi, kekerasan, dan radikalisme lewat telephone genggam. Batasan waktu yang harus diberikan orang tua kepada anak ketika menggunakan gadget dilakukan kalau nak uisa 13 tahun kebawah min game itu boleh, karena nak sekarang seneng mainnya game online, boleh tapi tidak boleh lebih dari satu jam, bagi anak yang usia 13 tahun ke atas itu boleh dua jam tidak boleh sekaligus jadi misalnya kalau satu jam per 30 menit biasanya dia pulang sekolah jam dua atau setengah satu antara jam itulah itu bisa misalnya kamu makan dulu istirahat sebentar tidur siang atau baru main gadget.²⁶

Dari penjelasan di atas bahwa peneliti menyimpulkan peran orang tua sangat penting dalam mendidik anak-anaknya, salah satunya dalam meggunakan gadget. Orang tua harus memberi batasan waktu ketika anak dalam menggunakan gadget. anak usia 13 tahun kebawah tidak boleh dari satu jam. Anak usia 13 tahun ke atas boleh dua jam tapi tidak sekaligus pemakaiannya. Begitu pentingnya peran orang tua dalam megawasi anak ketika bermain gadget. Pengawasan tersebut dilakukan agar anak tidak

²⁶ Sumber Buletin iNews, *KPAI Peringati Orang Tua Mengawasi Bahaya Gadget Bagi Anak-anak*, (Jakarta), 2019

dapat terpapar konten negatif seperti pornografi, kekerasan, dan radikalisme lewat telephone genggam, pengawasan ini pun mengingatkan di Indonesia orang tua cenderung menyepelekan terkait pemberian gadget pada anak padahal seharusnya orang tua tidak boleh hanya memberikan gadget saja lalu tidak punya tanggung jawab apa-apa orang tua harusnya punya semacam aturan komitmen dengan anak, hal ini harus dilakukan guna mencegah kecanduan gadget pada anak. Tidak hanya itu orang tua harus berperan dalam perkembangan anak terutama dalam berinteraksi dalam lingkungan sekitar dimana orang tua harus memberikan aturan atau waktu.

Menurut Retno Listyarti Komisioner KPAI yaitu pertama anak-anak kita lahir di era digital sehingga kita melarang dia main pun gak bisa sebenarnya tetapi kita bisa menjadi orang tua yang membangun komitmen agar mainnya itu kita atur, jadi misalnya saja gini ya ada ketentuan bahwa usia anak di beri gadget itu seharusnya 13 tahun, tapi banyak orang tua melakukannya dibawah usia itu, yang kedua gadget inikan bisa laptop, bisa smartphone, bisa iPhone, itu termasuk kita sebut gadget. jadi anak-anak ini sebenarnya sudah dikenalkan gadget itu mayoritas masyarakat kita sekarang pada usia 15 bulan bahkan biar dia anteng, tenang padahal itu sangat membahayakan karena gadget inikan tentu punya radiasi juga selain mata tatapannya terlalu dekat yang kedua dia jadi gak bergaul maka

kosakatanya itu tidak bertambah diapun kemudian tidak bisa menerima pergaulan orang lain dan yang dia pahami bahasa dalam gadgetnya.²⁷

Berbicara tentang anak usia dini tidak lepas dari perkembangan karakter yaitu salah satu perkembangan yang harus di bentuk dari masa dini atau kanak-kanak. Karakter sangat menentukan kepribadian anak setelah ia menjadi orang dewasa. Banyaknya pengalaman yang menyenangkan dapat mendorong anak dalam membentuk karakternya. Dalam kehidupan sehari-hari tidak asing lagi mendengar tentang teknologi. Bahkan di era zaman modern ini sudah terkenal dengan yang namanya gadget, dan penggunaanya dari anak kecil sampai orang dewasa. Pada masa saat ini dalam keadaan tidak baik di berbagai negara dikarenakan adanya penyebaran *Covid 19* yang terus semakin bertambah dampaknya hingga saat ini. Pada saat inilah teknologi sangat di butuhkan oleh masyarakat untuk melakukan suatu kegiatan atau aktivitas agar membantu dan memudahkan akses yang diperoleh masyarakat. Penyebaran *Covid 19* sangatlah berdampak dan sangat berpengaruh dalam perekonomian masyarakat yang ada diseluruh dunia. Apalagi sekarang dalam kegiatan belajar mengajar digantikan dengan jarak jauh atau secara “*Daring (Online)*”. Dengan mudahnya dan dibantu teknologi pembelajaran pun digantikan dengan (*Daring*) agar lebih memudahkan manusia melakukan semua kegiatan. Pembelajaran merupakan proses interaksi antara guru dan murid, agar dapat belajar dengan baik dan memperoleh pengetahuan dan keterampilan.

²⁷ Sumber inews Talk Show, *Tips Mengatasi Kecanduan Gadget Pada Anak*, KPAI, 2019

Berdasarkan Firman Allah dalam Al-Qur'an Surat Al-Mujadilah Ayat

11 :

يٰۤاَيُّهَا الَّذِيْنَ ءَامَنُوْا اِذَا قِيْلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوْا فِى الْمَجْلِسِ فَاَفْسَحُوْا يَفْسَحِ اللّٰهُ لَكُمْ ۗ
وَإِذَا قِيْلَ اَنْشُرُوْا فَاَنْشُرُوْا يَرْفَعِ اللّٰهُ الَّذِيْنَ ءَامَنُوْا مِنْكُمْ وَالَّذِيْنَ اٰتُوْا الْعِلْمَ دَرَجٰتٍ ۗ
وَاللّٰهُ بِمَا تَعْمَلُوْنَ خَبِيْرٌ ﴿۱۱﴾

Artinya : *"Hai orang-orang beriman apabila kamu dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majlis", Maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", Maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. dan Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan". (Q.S Al-Mujadilah:11).*²⁸

Berdasarkan kandungan ayat diatas, kita sebagai manusia harus selalu berusaha untuk mencari ilmu dimanapun dan kapanpun, karena ilmu semakin hari semakin bertambah dan juga berkembang. Dan sebanyak apapun ilmu yang kita punya harus diamankan atau diajarkan kepada orang lain agar ilmu yang kita punya bermanfaat untuk kita dan orang lain, begitu juga tidak hilang ilmu pengetahuan yang telah kita punya.

Pada hasil Wawancara dengan guru bahwa pembelajaran anak yang sebelumnya dilakukan dikelas, di salah satu lembaga sekolah yang ada di Bandar Lampung yaitu TK Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung, yang sekarang dilakukan pembelajaran dengan jarak jauh/ Daring (*Online*), karena masa pandemi ini atau *Covid 19*, dalam proses pembelajaran anak lebih sering menggunakan gadget di rumah nya masing-masing, dan sangat

²⁸ Departemen Agama, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Jakarta; Surya Cipta Aksara 2014)

berbeda karena sebelumnya pembelajaran dilakukan di dalam kelas.²⁹ Pada hasil wawancara dengan orang tua bahwa dengan keadaan yang sekarang sejak ada *Covid 19*, pembelajaran dilakukan secara jarak jauh Daring (*Online*), anak belajar secara jarak jauh otomatis menggunakan gadget, begitu juga anak lebih sering memakai gadget, bahkan lebih banyak menggunakan gadget terlalu lama untuk bermain game atau youtube dibandingkan belajar yang sudah diberikan tugas oleh gurunya. Anak paling lama menggunakan gadget tiga jam lebih hampir setiap hari anak memakai gadget, ketika gadgetnya di minta kadang boleh kadang enggak, orang tua pun harus mencari cara agar anak lepas dari gadget sebentar. Anak selalu ingat dan minta ingin bermain gadget, orang tua pun tidak ingin memberi gadget pada anak, tapi anak bersikap temprament (marah-marah) kalau tidak di beri gadget.³⁰ Adapun hasil wawancara terhadap salah satu orang tua anak yaitu ibu vina sekolah di TK Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung, tentang pengaruh durasi penggunaan gadget terhadap pembentuk karakter anak usia dini. Penggunaan gadget dampaknya sangat besar terhadap penggunaanya bisa berdampak positif maupun negatif. Peran orang tua sangat penting dalam mendidik anak terutama ketika anak sedang menggunakan gadget. orang tua harus bisa membatasi anak ketika bermain gadget serta mengawasi anak ketika bermain gadget. Bahwasannya apa alasan orangtua memberikan dan membolehkan anak bermain gadget karena

²⁹ Hasil Wawancara Dengan Hasroh : Wawancara Guru Kelas B1 di TK Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung “10 Agustus 2020”

³⁰ Nurainun : Wawancara salah satu orang tua anak kelas B1 di TK Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung, 12 September 2020”.

agar anak tidak bermain di luar dan tidak kebanyakan jajan, sudah sejak umur 3 tahun anak dibolehkan bermain gadget, ketika anak bermain gadget yang dilihat youtube dan game, sedangkan durasi anak bermain gadget kurang lebih 3 jam.³¹ Dan pada saat anak dirumah peduli sosialnya kurang terhadap lingkungannya. Anak di rumah sering main gadget dan jarang lepas dari gadget. Orangtua kurang dalam mengawasi anak ketika sedang menggunakan gadget. Karena dalam gadget terdapat dampak positif maupun dampak negatif. Dampak positif gadget adalah canggih, menambah pengetahuan, melatih kreatif anak, innovator, kolaborator. Dampak negatif gadget adalah waktu terbuang sia-sia, dalam sehari-hari bermain gadget akan merusak perkembangan otak anak, banyak fitur atau aplikasi yang tidak sesuai dengan anak-anak, bahaya radiasi, kecanduan, menimbulkan obesitas, kemampuan bersosialisasi berkurang, konsentrasi berkurang, gangguan kecemasan, perilaku agresif, gangguan tidur, gangguan mental.³²

Tabel I
Kisi-kisi pedoman lembar observasi
Pembentukan Karakter Anak Usia Dini

No	Karakter	Indikator	Sub indikator	Item
1.	Religius	Mengenal perilaku baik sebagai cerminan akhlak mulia.	Berperilaku sopan dan peduli melalui perkataan dan perbuatannya secara spontan (misal : mengucapkan maaf, permissi, terima kasih)	2

³¹ Hasil Wawancara Dengan Vina, Wawancara Salah Satu Orang Tua Anak Kelas B2 di TK Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung “14 September 2020”

³² Ari Susanti, “Pengaruh Layanan Informasi Kepada Orang Tua Melalui Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Pemahaman Bahaya Gadget Pada Usia Dini,” 2019. h. 35

2.	Disiplin	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan.	Taat terhadap peraturan sekolah yang berlaku.	1
3.	Tanggung jawab	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap tanggung jawab.	Bertanggung jawab atas perilakunya untuk kebaikan diri sendiri.	1
			Jumlah :	4

Sumber : Menurut Teori Mulyasa, dan Marzuki.

C. Identifikasi dan Batasan Masalah

Dari latar belakang yang sudah dijelaskan, terdapat beberapa masalah yang dapat dibedakan sebagai berikut :

1. Kurangnya pengawasan orangtua terhadap anaknya dalam menggunakan *gadget*.

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah disebutkan diatas, maka perlu adanya pembatasan masalah dengan harapan semua pembahasan dapat mencapai sasaran. Dalam penelitian ini, peneliti membatasi masalah pada mana “Pengaruh Durasi Penggunaan Gadget Terhadap Pembentukan Karakter Anak Usia Dini Di TK Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : Apakah ada pengaruh durasi penggunaan gadget terhadap pembentukan karakter anak usia dini di TK Pratama Kids ?

E. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh durasi penggunaan gadget terhadap pembentukan karakter anak usia dini

F. Manfaat Penelitian

Dengan dilaksanakan penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi pengetahuan yang lebih mengenai pengaruh durasi penggunaan gadget serta dampak positif dan negatif untuk anak usia dini.

2. Manfaat Praktis

Setelah diadakan penelitian di TK Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung. Diharapkan secara praktis dapat bermanfaat untuk :

a. Bagi Peneliti

Memberikan pengalaman langsung akan pengaruh durasi penggunaan gadget terhadap pembentukan karakter anak usia dini.

b. Bagi Orangtua

Melalui penelitian ini diharapkan dapat membantu anak dalam membentuk karakter dengan baik.

c. Bagi Guru

Memberikan inovasi baru agar mampu mengolah pembelajaran dalam pengaruh penggunaan gadget terhadap pembentuk karakter anak usia dini.

G. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan

1. M. Hafiz Al-Ayouby (2017) dari skripsi (Universitas Lampung), yang berjudul “Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini”. Dalam penelitian M. Hafiz ini juga sama dengan yang peneliti lakukan, sama-sama membahas tentang Gadget. Dalam penelitian ini juga sama membahas tentang dampak positif dan dampak negative serta bahaya penggunaan Gadget terhadap anak.³³
2. Tria Puspita Sari, Amy Asma Mitsalia (2016) jurnal profesi dengan judul “Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Personal Sosial Anak Usia Pra Sekolah Di Tkit Al Mukmin”. Penelitian ini menggunakan Pendekatan penelitian yang digunakan Survey Analitik dengan metode Case Control. Penelitian ini dilakukan di Tkit Al Mukmin. Data dikumpulkan melalui metode kuesioner dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh positif antara penggunaan gadget dengan personal sosial anak usia pra sekolah di

³³ M. Hafiz Al-Ayouby, *Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini*, Studi di PAUD dan TK.Handayani Bandar Lampung), Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Lampung Bandar Lampung, 2017

TKIT Al Mukmin. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian penulis lakukan adalah pengaruh gadget dengan karakter anak.³⁴

3. Zulin Nurchayati (2016) jurnal Sosial dengan judul Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Di Bawah Umur Terhadap Komunikasi Keluarga Dalam Pembentukan Karakter. Penelitian ini menggunakan metode Deskriptif Kualitatif. Penelitian ini di lakukan di Madrasah Ibtidaiyah Kota Madiun. Teknik Pengumpulan Data melalui metode primer dengan kuesioner dan diskusi serta pengamatan langsung di lapangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hampir 75% lebih siswa yang memakai gadget. Dan yang 25 % adalah bukan pengguna gadget dengan alasan ekonomi, tidak mau ribet atau bahkan dilarang orang tuanya. Melihat prosentase tersebut maka siswa sekolah rata-rata sebagai pengguna gadget. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian penulis lakukan adalah menggunakan gadget dengan sebaik-baiknya dan berkaitan dengan karakter.³⁵
4. Setianingsih, Amila Wahyuni Ardani, Firiana Noor Khayati (2018) jurnal Gaster dengan judul Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Prasekolah Dapat Meningkatkan Resiko Gangguan Pemusatan Perhatian Dan Hiperaktivitas. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif analitik dengan menggunakan pendekatan cross sectional. Penelitian ini di lakukan di TK ABA III Gunungan, Bareng Lor.

³⁴ Tria Puspita Sari, Amy Asma Mitsalia, *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Personal Sosial Anak Usia Pra Sekolah Di Tkit Al Mukmin*, Jurnal profesi, 2016

³⁵ Zulin Nurchayati, *Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Di Bawah Umur Terhadap Komunikasi Keluarga Dalam Pembentukan Karakter*, Jurnal Penelitian Ilmu-ilmu Sosial Vol. 17 No. 1 ISSN : 1411-5344, 2016

Teknik Pengumpulan Data melalui metode pengukuran/observasi data variabel independen dan dependen hanya satu kali pada satu saat. Hasil penelitian terdapat 81,1% anak menggunakan gadget < 2 jam perhari dan 82,2% anak normal dan tidak memiliki resiko GPPH. Nilai signifikansi adalah $p=0,000$ sehingga $p < \alpha$ ($\alpha = 0,05$). Perbedaan penelitian ini dengan penelitian penulis lakukan adalah penggunaan gadget harus terukur waktunya dan berkembangnya karakter dengan baik.³⁶

5. Wahyu Novitasari, Nurul Khotimah (2016) jurnal Paud Teratai dengan judul Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif. Lokasi penelitian ini dilaksanakan di TK ArRochman dan TK negeri Kuncup Bunga yang berada di komplek perumahan Pondok Jati Kabupaten Sidoarjo. Pengumpulan data menggunakan angket yang dibuat sendiri untuk melihat penggunaan gadget pada anak, angket ini ditujukan untuk orangtua masing-masing anak, lembar observasi ini ditujukan untuk anak. Berdasarkan hasil penelitian hasil perhitungan uji linier sederhana statistik diperoleh signifikan sebesar 0,000 dan thitung sebesar 12,758, hal ini menunjukkan bahwa adanya dampak penggunaan gadget terhadap interaksi social anak usia 5-6 tahun. Berdasarkan perhitungan tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget memberikan dampak terhadap interaksi sosial anak

³⁶ Setianingsih, Amila Wahyuni Ardani, Firiana Noor Khayati, *Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Prasekolah Dapat Meningkatkan Resiko Gangguan Pemusatan Perhatian Dan Hiperaktivitas*, Jurnal GASTER Vol. XVI No. 2, 2018

usia 5-6 tahun di Kompleks Perumahan Pondok Jati Kabupaten Sidoarjo. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian penulis lakukan adalah penggunaan gadget sangat berdampak negatif dan berpengaruh dengan pribadi anak.³⁷



³⁷ Wahyu Novitasari, *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun*, Jurnal PAUD Teratai. Vol. 5 No. 3, 2016, h. 182-186

BAB II

LANDASAN TEORI DAN PENGAJUAN HIPOTESIS

A. Penggunaan Durasi Gadget

1. Definisi Gadget

Menurut Manumpil *gadget* merupakan suatu istilah yang digunakan dalam menyebut beberapa jenis alat teknologi yang sifatnya semakin berkembang pesat dan memiliki fungsi khusus. Contoh dari *gadget* yaitu smartphone, i phone, komputer, laptop, dan tab. ¹Novitasari menyatakan bahwa media memungkinkan seseorang untuk melakukan sebuah interaksi sosial, khususnya untuk kontak sosial maupun berkomunikasi satu dengan yang lain tidaklah susah, hanya dengan menggunakan *gadget* seseorang dapat berinteraksi satu dengan lainnya.² *Gadget* adalah sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi khusus. *Gadget* (Bahasa Indonesia: acang) adalah suatu istilah yang berasal dari bahasa Inggris untuk merujuk pada suatu peranti atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis spesifik yang berguna yang umumnya diberikan terhadap sesuatu yang baru. *Gadget* dalam pengertian umum dianggap sebagai suatu perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus pada setiap perangkatnya.

¹ Manumpil B Ismanto Y OF, *Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Tingkat Prestasi SMA 9 Negeri Islam 9 Manado*, 2013, Ejournal keperawatan Vol 3

² Putri hana pebriana, *Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Dini*, Jurnal obsesi:jurnal pendidikan anak usia dini, Vol 1 No 1, 2017, h.

Contohnya: komputer, handphone, game dan lainnya.³ *Gadget* merupakan alat komunikasi yang saat ini sudah tidak asing lagi di dengar di telinga kita apalagi bagi orang dewasa bahkan anak-anak usia dini pun sekarang sudah mengenal *gadget* bahkan memiliki *gadget* pribadi. Sebagian besar anak-anak sekarang sudah mahir dalam menggunakan *gadget* untuk bermain game, menonton video dan mengakses internet tanpa dia ajarkan langsung oleh orang tua.⁴ Banyaknya anak sudah menggunakan internet melalui *gadget* mereka masing-masing tentu dapat memberikan hal yang positif ataupun negatif. Hal positif ini bisa di rasakan oleh anak ketika anak menggunakan *gadget* untuk bermain atau menonton film yang edukatif dan tak patut dari pengawasan dari orang tua. Ketika anak tidak diawasi oleh orang tua yang di takutkan ialah ketika anak tak sengaja melihat konten negatif. Seorang anak akan mengakses gambar-gambar tersebut, apalagi di dorong dengan sifat anak yang memiliki rasa ingin tahu yang tinggi di khawatirkan akan membuat anak melakukan ataupun mencari tahu lebih lanjut konten negatif atau kekerasan tersebut. Cara untuk meminimalisir anak agar tidak mengakses konten negatif yakni dengan peranan orangtua yang harus selalu ikut mengontrol penggunaan *gadget* pada anak dan memberikan batasan waktu bermain *gadget*.

³ Puji Asmaul Chusna, *Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak*, Jurnal Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan, Vol. 17, No. 2, November 2017, h. 27.

⁴ Maya Ferdiana Rozalia, *Hubungan Intensitas Pemanfaatan Gadget Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar*, Jurnal Pemikiran dan Pengembangan SD, Vol 5 No 2, September 2017, h. 22

Seorang pakar psikologi mengemukakan bahwa “seorang anak diberikan batasan waktu bermain *gadget* selama 1 jam. Akan tetapi, waktu penggunaan tidak tidak 1 jam full, misalnya di bagi 15 menit pagi 15 menit siang dan seterusnya, supaya anak tidak kecanduan. Orangtua juga mengatakan bahwa mereka mengetahui *gadget* juga dapat menjerumuskan anak pada konten negatif, membuat anak menjadi malas melakukan aktivitas dan kurang tidak peduli dengan lingkungan sosialnya. Sebagaimana menurut Ebi anak-anak dapat menghabiskan waktu berjam-jam untuk bermain *gadget* sehingga mereka sehingga mereka kurang bersosialisasi dengan lingkungan yang ada disekitarnya Anak sejak muda telah melihat, mempelajari hal-hal yang berada di luar diri mereka. Mereka telah melihat dan mengikuti apa yang dikerjakan dan diajarkan orang dewasa dan orang tua tentang sesuatu hingga masalah agama. Orang tua mempunyai pengaruh terhadap anak sesuai dengan proses eksplorasi yang mereka miliki. Dengan demikian ketaatan kepada ajaran agama merupakan kebiasaan yang di pelajari dan para orang tua maupun guru mereka bagi mereka sangat mudah untuk menerima ajaran dari orang dewasa walaupun ajaran itu belum mereka sadari sepenuhnya manfaat ajaran tersebut.

Gadget pada zaman modern seperti sekarang ini hampir sudah dimiliki oleh semua kalangan mulai anak-anak hingga dewasa. *Gadget* merupakan sebuah istilah dalam bahasa inggris yang mempunyai arti sebuah alat elektronik yang dapat memudahkan dengan berbagai macam fungsi. *Gadget* juga dapat dikatakan sebagai suatu alat elektronik yang

dapat digunakan untuk mempermudah kehidupan manusia terutama dalam hal berkomunikasi. *Gadget* memiliki jenis-jenis seperti: komputer atau laptop, tablet, dan juga telepon selular atau yang biasa disebut smartphone. Hampir setiap individu mulai dari anak-anak hingga orang tua kini memiliki handphone atau smartphone. Tentu saja hal ini bukan hanya terjadi tanpa alasan karena daya konsumsi dan kebutuhan masyarakat saat ini sudah sangat jauh berbeda dibandingkan beberapa dekade ke belakang. Kini kebutuhan akan komunikasi dan informasi menjadi hal yang paling penting bagi semua kalangan masyarakat, di tambah dengan mudahnya mengakses berbagai macam fitur yang ditawarkan dari penyedia jasa layanan dari produsen smartphone itu sendiri dan berbagai provider pendukung.

Psikolog Hadiwidjodjo mengemukakan bahwa *Gadget* memiliki fitur menarik yang ditawarkan dan seringkali membuat anak-anak cepat akrab dengannya. Banyak manfaat positif yang diperoleh dari penggunaan *gadget* yaitu :“Mempermudah Komunikasi. *Gadget* merupakan salah satu alat yang memiliki teknologi yang canggih. Jadi semua orang dapat dengan mudah berkomunikasi. Membangun kreatifitas anak (*Gadget* memberikan beragam informasi yang juga bisa mendorong anak menjadi lebih kreatif). Anak akan lebih mudah dalam mencari segala informasi dan berita yang dibutuhkan olehnya, terutama dalam hal belajar sambil bermain ataupun bermain sambil belajar. Dalam usia ini, anak memang masih berada di dalam masa yang

mengasyikan untuk bermain. Namun tak melepaskan diri dari sebuah proses pembelajaran yang juga harus dilakukan”.⁵

Menurut Ma'ruf *gadget* adalah sebuah benda (alat atau barang elektronik) teknologi kecil yang memiliki fungsi khusus , tetapi sering diasosiasikan sebagai sebuah inovasi atau barang baru. ⁶ Sebuah *gadget* di kalangan masyarakat sudah tidak asing lagi, dizaman yang sudah maju ini sangat canggih sekali karena adanya *gadget* yang berbentuk kecil dan banyak manfaatnya dan adanya sisi positif juga negatif dalam penggunaan *gadget*.⁷Namun penggunaan *gadget* secara continue akan berdampak buruk bagi pola perilaku anak dalam kesehariannya, anak-anak yang cenderung terus menerus menggunakan *gadget* akan sangat tergantung dan menjadi kegiatan yang harus dan rutin dilakukan oleh anak dalam aktifitas sehari-hari, tidak dipungkiri saat ini anak lebih sering bermain *gadget* dari pada belajar dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya, Hal ini mengkhawatirkan, sebab pada masa anak-anak mereka masih tidak stabil, memiliki rasa keingin tahuan yang sangat tinggi, dan berpengaruh pada meningkatnya sifat konsumtif pada anak-anak untuk itu penggunaan *gadget* pada anak-anak perlu mendapatkan perhatian khusus bagi orang tua. Beberapa kasus mengenai dampak negatif dari smartphome ini sering sekali menimpa anak-anak. Mulai dari kecanduan internet, game, dan juga konten-konten yang berisi pornografi.

⁵ Hadiwidjodjo, *Dampak Positif Penggunaan Gadget Bagi Anak*, Di unduh pada 20 April 2019 dari <http://www.satu.harapan.come/life/8-dampak-positif-penggunaan-gadget-bagi-anak>.

⁶ M. Hafiz Al-Ayouby, “*Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini*”, (Skripsi, Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Lampung Bandar Lampung 2017), h. 13.

Menurut Herawati, *gadget* adalah media yang dipakai sebagai alat komunikasi modern dan semakin mempermudah kegiatan komunikasi manusia.⁸ Hal ini dapat dipahami bahwa *gadget* sebagai suatu benda yang diciptakan khusus di era yang serba maju ini dengan tujuan untuk membantu segala sesuatu menjadi mudah dan praktis dibandingkan teknologi-teknologi sebelumnya. Beberapa contoh *gadget* yang sering dijumpai antara lain: laptop, smartphone, ipad, ataupun tablet. Saat ini tablet dan smartphone merupakan jenis *gadget* yang paling banyak digunakan dikarenakan ukurannya yang kecil dan mudah di bawa sehingga orang menganggapnya lebih praktis. Dalam konteks penggunaan *gadget*, penggunaan teknik-teknik *Hypno parenting* akan sangat membantu peran dan cara menghadapi anak khususnya dari generasi Z maupun Alpha. Beberapa cara dan peran dapat dijalankan orangtua dalam membimbing pemanfaatan *gadget*. Pertama orangtua memberi pengertian kepada anak, tentang situs dan konten mana yang boleh diakses oleh anak dan mana saja yang tidak boleh. Tentu saja yang tidak boleh adalah situs-situs pornografi dan kekerasan serta semua situs yang bertentangan dengan nilai-nilai agama, adat istiadat dan kearifan lokal. Untuk anak-anak usia 1-12 tahun, hemat saya masih memerlukan pendampingan dari orangnya dalam hal penggunaan *gadget*. Untuk anak-anak usia di atas 12 tahun, sudah bisa diberi kebebasan terbatas untuk mengakses *gadget*, namun tetaplah dengan

⁸ Elfiadi, *Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini*, Jurnal Itqan Vol. 9 No. 2 (2018)

batasan situs dan konten internal mana yang boleh diakses. ⁹*Kedua*, orangtua melakukan pengawasan/pembatasan yang ketat, misalnya dengan penggunaan aplikasi pembatas situs porno (*software filter*) atau *se engine* khusus bagi anak atau computer ditempatkan diruang terbuka yang bisa dilihat semua anggota keluarga. *Ketiga*, orangtua tetap dituntut bersikap tegas, namun tetap lembut dan kesabaran. *Keempat*, orangtua mengeksekusi *character building* atau pendidikan secara terus menerus, dengan penuh cinta dan mengimbangi derasnya pengaruh negatif dari internet. *Kelima*, orang membangun dialog-komunikasi yang terbuka serta menjamin kehadiran diri secara utuh dan perhatian yang terus menerus. *Keenam*, orangtua pun juga mengasah dan meningkatkan kompetensi diri dalam hal pendidikan pendampingan bagi anak-anaknya, misalnya dengan rajin membaca buku-buku parenting, mengikuti seminar maupun pelatihan-pelatihan pengembangan diri, khususnya yang bertema psikologi atau parenting dan komunikasi. Semua langkah-langkah ini di tempuh sebagai upaya untuk memepkokoh penanaman karakter pada peserta didik. Untuk memperkuat karakter bangsa kita harus menemui-kenali secara lebih mendalam tentang faktor-faktor yang di duga dapat memengaruhi munculnya sikap dari perorangan maupun masyarakat. Dengan mengetahui faktor-faktor dapat yang membentuk sikap akan memberi jalan bagi kesuksesan pengembangan karakter yang sedang kita galakkan. Secara teoritis, diasumsikan bahwa keberhasilan pengembangan

⁹ Zubaedi, *Strategi Taktis Pendidikan Karakter*, (Depok : PT Raja Grafindo Persada, 2017), h. 70.

karakter berkaitan erat dengan pengembangan sikap individu maupun masyarakat. Karakter yang baik dan bermental etis akan muncul jika seseorang atau masyarakat telah memiliki sikap yang baik. Sikap dan perilaku/tindakan etis akan terbangun melalui hasil belajar dari interaksi dan pengalaman hidup, dan bukan faktor bawaan (faktor intern) dari lahir, serta tergantung objek tertentu. Sikap dan tindakan terbentuk oleh adanya interaksi sosial yang dialami oleh individu. Di sinilah letak korelasi antara sikap, aktivitas berpikir dengan karakter. Alur berpikirnya dapat dijelaskan bahwa sikap positif dibentuk oleh cara berpikir yang positif, dan sikap positif dapat membentuk karakter yang baik. Cara berpikir yang positif dapat dilatih melalui pembiasaan berpikir kritis, analitis, memecahkan masalah, dan membuat keputusan, sehingga terbentuk sikap dan perilaku yang positif, dan pada akhirnya terbentuk karakter yang baik. Sikap positif ini meliputi : memiliki motivasi belajar yang tinggi, kejujuran, kepercayaan diri, kemandirian, dan tanggung jawab. *Gadget* memiliki fungsi dan manfaat yang relatif sesuai dengan penggunaannya. Fungsi dan manfaat gadget secara umum diantaranya :

a. Komunikasi

Pengetahuan manusia semakin luas dan maju. Jika zaman dahulu manusia berkomunikasi melalui batin, kemudian berkembang melalui tulisan yang dikirimkan melalui pos. Sekarang zaman era globalisasi manusia dapat berkomunikasi dengan mudah, cepat, praktis, dan lebih efisien dengan menggunakan *handphone*.

b. Sosial

Gadget memiliki banyak fitur dan aplikasi yang tepat untuk kita dapat berbagai berita, kabar, dan cerita. Sehingga dengan pemanfaatan tersebut dapat menambah teman dan menjalin hubungan kerabat yang jauh tanpa harus menggunakan waktu yang relatif lama untuk berbagi.

c. Pendidikan

Seiring berkembangnya zaman, sekarang belajar tidak hanya terfokus dengan buku. Namun melalui *gadget* kita dapat mengakses berbagai ilmu pengetahuan yang kita perlukan. Tentang pendidikan politik, ilmu pengetahuan umum, agama, tanpa harus repot pergi ke perpustakaan yang mungkin jauh untuk di jangkau.

2. Bentuk Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini

Gadget dapat digunakan oleh siapa saja tergantung dari kebutuhan pemilik *gadget* tersebut. Pemakaian *gadget* pada sekarang ini sudah digunakan mulai dari anak usia dini hingga orang dewasa.¹⁰ Syara menyatakan bahwa semakin berkembangnya zaman tidak bisa dipungkiri bahwa perkembangan teknologi informasi dan komunikasi berlangsung semakin pesat dan penggunaanya telah menjangkau ke berbagai lapisan kehidupan masyarakat dari segala bidang, usia, dan tingkat pendidikan. Penggunaan oleh orang dewasa, biasa digunakan untuk alat komunikasi, mencari informasi atau browsing, youtube, bermain game, ataupun lainnya. Sedangkan pemakaian pada anak usia

¹⁰ Ferliana, Jovita Maria, *Anak dan Gadget yang Penting Aturan Main*, Di uduh pada 10 Januari 2019 dari <http://nakita.grid.id/balita/anak-dangadget-yang-penting-aturan-main?page=2>

dini biasanya terbatas dan penggunaannya sebagai dan penggunaannya hanya sebagai media pembelajaran, bermain game, dan menonton animasi pemakaiannya pun dapat memiliki waktu yang beragam dan berbeda durasi dan intensitas pemakaiannya pada orang dewasa dan anak-anak. Penggunaan *gadget* sendiri pada orang dewasa biasa memakai 1-4 jam dalam sekali penggunaan serta dapat menggunakan berkali-kali dalam sehari. Hal ini berbeda pada anak usia dini, karena memiliki batas waktu tertentu dan dalam durasi pemakaiannya serta intensitas pemakaian *gadget* yang berbeda dengan orang dewasa. Bentuk penggunaan yang dapat menimbulkan dampak negative misalnya kecanduan *gadget* akan cepat dirasakan karena pengguna yang secara terus menerus. Pembatasan tersebut perlu dilakukan untuk menghindari permasalahan yang timbul dari pemakaian *gadget* pada anak usia dini yaitu berupa kecanduan yang sulit disembuhkan. Jadi penggunaan media teknologi seperti *gadget* perlu adanya pembatasan dan pengawasan oleh orang tua pada saat anak menggunakan *gadget* di mana saja, dan rata-rata bentuk penggunaan *gadget* pada anak usia dini hanya untuk bermain game, dan menonton youtube, berbeda dengan orang dewasa yang bentuk penggunaannya untuk browsing, chatting, social media, dll. Pengguna *gadget* pada anak usia dini kebanyakan dilakukan pada saat di rumah, misalkan pulang sekolah, pada saat makan, dan saat akan tidur.¹¹

¹¹ Adytia Pratama, *Peran Orangtua Dalam Mengawasi Penggunaan Gadget Pada Anak*

3. Ciri-Ciri Anak Usia Dini Kecanduan Gadget

Menurut Maulida tanda-tanda anak usia dini kecanduan *gadget* :

- a. Kehilangan untuk beraktivitas;
- b. Berbicara tentang teknologi secara terus menerus;
- c. Cenderung membantah suatu perintah jika itu menghalangi dirinya mengakses *gadget*;
- d. Sensitif atau gampang tersinggung, menyebabkan mood yang mudah berubah;
- e. Egois, sulit berbagi waktu dalam penggunaan *gadget* dengan orang lain;
- f. Sering berhobong karena sudah tidak bisa lepas dengan *gadgetnya*, dengan kata lain anak akan mencari cara apapun agar tetap bisa menggunakan *gadgetnya* walaupun hingga mengganggu waktu tidurnya.¹²

4. Aspek-aspek Intensitas Penggunaan Gadget

Menurut Horrigan, intensitas tersitri dari dua aspek yakni:

- a. Aspek frekuensi

Merujuk pada tingkatan atau seberapa sering subyek menggunakan *gadget*. Intensitas menggunakan *gadget* dengan frekuensi tinggi adalah lebih dari 10 kali setiap harinya, intensitas frekuensi

Usia Dini (Studi Di Perumahan Griya Abdi Negara Kelurahan Sukabumi Bandar Lampung), (Jurusan Komunikasi Penyiaran Islam : Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, Bandar Lampung, 2020,) h.47

¹² Maulida Hidayati, *Menelisik Pengaruh Penggunaan Aplikasi Gadget Terhadap Perkembangan Psikologis Anak Usia Dini*, (Semarang : FKIP Universitas Negeri Semarang, 2013), Jurnal ilmiah pendidikan teknologi pendidikan, h.9

menggunakan *gadget* dengan intensitas sedang adalah antara 3-10 kali setiap harinya, dan intensitas menggunakan *gadget* dengan frekuensi rendah adalah kurang dari 3 kali setiap harinya.

b. Lama mengakses

Aspek ini mempunyai arti penting karena berapa lama waktu yang digunakan untuk menggunakan *gadget*. Durasi tinggi dalam menggunakan *gadget* jika dalam sehari lebih dari 10 jam, durasi sedang jika dalam sehari menggunakan *gadget* antara 2-10 jam, durasi rendah jika dalam menggunakan *gadget* kurang dari 2 jam.¹³

5. Intensitas Pemakaian Gadget Pada Anak Usia Dini

Intensitas penggunaan *gadget* dapat dilihat dari seberapa seringnya anak menggunakan *gadget* dalam satu hari atau jika dilihat dari setiap minggunya berdasarkan dari beberapa harinya dalam seminggu seorang anak akan menggunakan *gadget*. Intensitas penggunaan *gadget* yang terlalu sering dalam sehari seminggu pasti akan mengarah pada kehidupan anak yang cenderung hanya mempedulikan *gadgetnya* saja ketimbang dengan bermain diluar rumah. Penggunaan *gadget* yang baik adalah dengan kategori rendah yaitu dengan durasi penggunaan kurang 30 menit/hari dan intensitas penggunaan maksimal 2 kali pemakaian. Selain itu intensitas penggunaan *gadget* yang tergolong tinggi pada anak usia dini adalah lebih dari 45 menit dalam sekali pemakaian perharinya dan lebih dari 3 kali penggunaan

¹³ Fitriyanti Setioningrum, *Hubungan Antara Konsep Diri Dan Gaya Hidup Dengan Intensitas Penggunaan Gadget Pada Remaja*, (Jurusan Psikologi Islam UIN Raden Intan Lampung, Bandar Lampung, 2019, h. 14

gadget. Berdasarkan uraian diatas terlihat jelas bahwa pengguna *gadget* memang harus memiliki batasan-batasan dan kriteria tertentu dalam pemakaian *gadget* untuk menghindari tingkat kecanduan anak dalam menggunakan *gadget*. Bentuk penggunaan *gadget* pada anak dapat di klasifikasikan pada tingkatan tinggi, sedang, rendah. Kategori rendah apabila penggunaan *gadget* hanya saat waktu senggang (saat pulang sekolah, selesai belajar) dan durasi pemakaiannya hanya setengah jam. Kategori sedang adalah jika pemakaian sekitar 40-60 menit dalam sekali pemakaian dan dengan pemakaian 2-3 kali perharinya. Namun apabila penggunaan *gadget* memiliki durasi lebih dari 60 menit per hari secara terus menerus atau lebih dari 120 menit sekali pemakaian, maka dapat di kategorikan tingkat penggunaan *gadget* yang tinggi, untuk itu perlu adanya kedisiplinan dan batasan yang dilakukan orangtua pada saat anak usia dini menggunakan *gadget*, karena pemakaian *gadget* yang berkelanjutan dan tidak memiliki batas waktu dapat menimbulkan dampak buruk kecanduan *gadget* sejak dini.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh The Asia Parent Insight pada November 2014, sebanyak 98% dari 2.714 orangtua di Asia Tenggara yang mengikuti penelitian ini mengizinkan anaknya untuk mengakses teknologi berupa komputer, handphone, atau *tablet*. Penelitian ini dilakukan pada 2.714 orangtua di Asia Tenggara yang mempunyai anak berusia 3-8 tahun. Para orangtua berasal dari Malaysia, Filipina, Singapura, Indonesia dan Thailand. Dari hasil

survey tersebut kebanyakan orangtua memperbolehkan anaknya bermain *gadget* untuk tujuan edukasi. Namun kenyataannya menurut hasilnya survey sebagian besar menggunakan *gadget* / tablet tersebut untuk tujuan hiburan seperti game.¹⁴

6. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Penggunaan Gadget

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi dalam penggunaan gadget, faktor-faktor tersebut antara lain :

1. Iklan yang merajalela

Iklan yang merajalela didunia pertelevisian dan di media sosial membuat setiap orang yang melihatnya ingin mengikuti perkembangan masa kini yang membuat semakin tertarik bahkan penasaran untuk mencoba hal baru.

2. Keterjangkauan harga *gadget*

Keterjangkauan harga disebabkan karena banyaknya persaingan teknologi. Sehingga dapat menyebabkan harga dari *gadget* semakin terjangkau. Dahulu *gadget* hanya digunakan oleh kaum menengah atas tetapi hampir sekarang seluruh kalangan telah menggunakan *gadget*.

3. Kecanggihan dari *gadget*

¹⁴ *Ibid*, h. 50

Kecanggihan dari gadget dapat memudahkan semua aktivitas, aktivitas dapat terpenuhi dalam bermain game, sosial media bahkan sampai berbelanja online.¹⁵

4. *Gadget* menampilkan fitur-fitur yang menarik

Fitur-fitur yang ada di dalam *gadget* menjadikan salah satu daya tarik bagi penggunanya sehingga membuat penasaran untuk mengoperasikan *gadget*.

5. Lingkungan

Lingkungan membuat adanya penekanan dari teman sebaya dan juga masyarakat. Hal ini menjadi banyak orang yang menggunakan *gadget* maka masyarakat lainnya menjadi enggan meninggalkan *gadget*. Selain itu sekarang hampir setiap kegiatan menuntut seseorang untuk menggunakan *gadget*.

6. Faktor pribadi

Faktor pribadi yang memberikan kontribusi terhadap perilaku anak seperti usia dan tahap siklus hidup, pekerjaan dan lingkungan ekonomi, gaya hidup, dan konsep diri. Kepribadian yang selalu ingin terlihat lebih dari teman-temannya biasanya cenderung mengikuti

¹⁵ Ari Susanti, *Pengaruh Layanan Informasi Kepada Orangtua Melalui Media Audio-Visual untuk Meningkatkan Pemahaman Bahaya Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Di 1 Di Tk Purnama Sukarame Bandar Lampung*, (Skripsi Jurusan Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, Bandar Lampung, 2019, h. 31

trend yang ada di dalam budaya lingkungan mereka yang mengakibatkan keharusan untuk memiliki *gadget*.¹⁶

7. Faktor sosial dan keluarga

Faktor sosial yang mempengaruhi seperti kelompok acuan, keluarga serta status sosial. Peran keluarga sangat penting dalam faktor sosial, karena keluarga sebagai acuan utama dalam perilaku anak. Berdasarkan uraian tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa faktor yang mempengaruhi penggunaan *gadget* sangat luas salah satunya yaitu di pengaruhi oleh faktor internal dan eksternal.

7. Cara Mengurangi Penggunaan Gadget

Ada beberapa cara yang dapat dilakukan untuk mengurangi penggunaan *gadget* pada anak, sehingga anak tidak terlalu sering dalam bermain *gadget*, berikut beberapa cara yang dapat dilakukan antara lain :

- a. Memberi batasan waktu dalam menggunakan *gadget*
- b. Kembangkan bakat anak
- c. Sering-sering bermain dengan anak
- d. Ajak anak untuk bermain di luar rumah
- e. Sering mengajak anak berkreasi
- f. Mengajak anak melakukan kegiatan positif agar tidak banyak waktu yang digunakan untuk bermain *gadget*. Dari uraian tersebut

¹⁶ Chusna Oktia Rohmah, *Pengaruh Penggunaan Gadget Dan Lingkungan Belajar Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas Xi Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran Smk Muhammadiyah 2 Yogyakarta*, Skripsi, Fakultas Ekonomi : UNJ, 2017.

telah dijelaskan bahwa banyak cara yang dapat dilakukan agar anak dapat terhindar dari penggunaan *gadget* salah satunya dengan memberikan perhatian dan membatasi waktu pada anak untuk bermain *gadget* sangat baik dilakukan untuk mengurangi penggunaan *gadget* pada anak.

8. Dampak Positif dan Negatif Penggunaan Gadget

Gadget memiliki banyak manfaat apalagi digunakan dengan cara yang benar dan semestinya diperbolehkan orang tua mengenalkan *gadget* pada anak usia dini memang perlu tetapi harus diingat terdapat dampak positif dan dampak negatif pada *gadget* tersebut.¹⁷ Anak akan lebih mudah dalam mencari segala informasi dari berita yang di butuhkan olehnya, terutama dalam hal belajar sambil bermain ataupun bermain sambil belajar. Pada usia ini anak memang berada di dalam masa yang mengasyikkan bermain. Namun tak melepaskan diri dari sebuah proses pembelajaran yang harus di lakukan. Namun penggunaan *gadget* secara ekseisif atau berlebihan akan berdampak buruk bagi pola perilaku anak dalam kesehariannya, anak-anak yang cenderung terus menerus menggunakan *gadget* akan sangat tergantung dan menjadi kegiatan yang harus dan rutin di lakukan oleh anak dalam aktifitas sehari-hari, tidak dipungkiri saat ini anak lebih bermain *gadget* dari pada belajar dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Hal ini mengkhawatirkan, sebab pada masa anak-anak

¹⁷ Junierissa Marpaung, *Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan*, Jurnal KOPASTA Vol 5 No 2, 2018.

mereka masih tidak stabil, memiliki rasa keingin tahaun, yang sangat tinggi, dan berpengaruh pada meningkatnya sifat konsumtif pada anak-anak untuk itu penggunaan *gadget* pada anak-anak perlu mendapatkan perhatian khusus bagi orang tua.¹⁸

Menurut Handrianto mengatakan bahwa, *gadget* memiliki dampak positif dan juga negatif. Dampak tersebut antara lain adalah:

a. Dampak positif penggunaan *gadget*

- 1) Berkembangnyasi, (melihat gambar kemudian menggambarnya sesuai imajinasinya yang melatih daya pikir tanpa dibatasi oleh kenyataan).¹⁹
- 2) Melatih kecerdasan, (dalam hal ini anak dapat terbiasa dengan tulisan, angka, gambar yang membantu melatih proses belajar).
- 3) Meningkatkan rasa percaya diri. (saat anak memenangkan suatu permainan akan termotivasi untuk menyelesaikan permainan).
- 4) Mengembangkan kemampuan dalam membaca, matematika, dan pemecahan masalah. (dalam hal ini anak akan timbul sifat dasar rasa ingin tahu akan suatu hal yang membuat anak akan muncul kesadaran kebutuhan belajar dengan sendirinya tanpa perlu dipaksa).

¹⁸ Rhona Sandra, Honesty Diana Morika, Nike Puspita Alwi, *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini*, Jurnal Abdimas Sainatika Vol 1 No 1, h. 89

¹⁹ Juliadi, *Penyebab Penggunaan Gadget Pada Remaja*. Skripsi. Tidak Diterbitkan. FKIP Program Studi Bimbingan Konseling Universitas Riau Kepulauan Batam, 2018.

b. Kemudian beberapa Dampak Negatif dari *gadget* adalah:

1) Penurunan konsentrasi saat belajar (pada saat belajar anak menjadi tidak fokus dan hanya teringat dengan *gadget*, misalnya anak teringat dengan permainan *gadget* seolah-olah dia seperti tokoh dalam game tersebut).

2) Malas menulis dan membaca, (hal ini diakibatkan dari penggunaan *gadget* misalnya pada saat anak membuka video di aplikasi Youtube anak cenderung melihat gambarnya saja tanpa harus menulis apa yang mereka cari).

3) Penurunan dalam kemampuan bersosialisasi, (misalnya anak kurang bermain dengan teman dilingkungan sekitarnya, tidak memperdulikan keadaan disekelilingnya.)

4) Kecanduan, (anak akan sulit dan akan ketergantungan dengan *gadget* karena sudah menjadi suatu hal yang menjadi kebutuhan untuknya).

5) Dapat menimbulkan gangguan kesehatan, (jelas dapat menimbulkan gangguan kesehatan karena paparan radiasi yang ada pada *gadget*, dan juga dapat merusak kesehatan mata anak).

6) Perkembangan kognitif anak usia dini terhambat, (kognitif atau pemikiran proses psikologis yang berkaitan bagaimana individu mempelajari, memperhatikan, mengamati,

membayangkan, memperkirakan, menilai dan memikirkan lingkungannya akan terhambat).

7) Menghambat kemampuan berbahasa, (anak yang terbiasa menggunakan *gadget* akan cenderung diam, sering menirukan bahasa yang didengar, menutup diri dan enggan berkomunikasi dengan teman atau lingkungannya).

8) Dapat mempengaruhi perilaku anak usia dini, (seperti contoh anak bermain game yang memiliki unsur kekerasan yang akan mempengaruhi pola perilaku dan karakter yang dapat menimbulkan tindak kekerasan terhadap teman).²⁰

Berdasarkan uraian mengenai dampak positif dan negatif dari penggunaan *gadget* diatas, maka dapat disimpulkan bahwa *gadget* merupakan alat komunikasi yang digunakan untuk memudahkan segala sesuatu dalam kehidupan sehari-hari, namun terdapat beberapa manfaat dan kerugian yang di timbulkan oleh *gadget* itu sendiri memang tergantung dari pemanfaatan *gadget*, apakah itu bertujuan untuk hal yang bermanfaat atau hal yang tidak berguna. Untuk itu perlu adanya filterisasi dari dampak positif dan negatif dari *gadget*. Namun unuk anak-anak yang menggunakan *gadget* banyak ditemukan dampak negatifnya dari pada dampak positifnya, dan hal itu tergantung bagaimana orang tua mendidik dan mengawasi anak pada saat menggunakan *gadget*.

²⁰ Jonathan, dkk, *Perancangan Board Game Mengenai Bahaya Radiasi Gadget Terhadap Anak*, (Surabaya: Universitas Kristen Pertra Surabaya, 2015), h. 45.

B. Pembentukan Karakter

1. Definisi Pembentukan Karakter

Menurut Marzuki, karakter identik dengan akhlak, sehingga karakter merupakan nilai-nilai perilaku manusia yang universal yang meliputi seluruh aktivitas manusia. Sedangkan menurut Al-Jahiz mengatakan akhlak adalah keadaan jiwa seseorang yang selalu mewarnai setiap tindakan dan perbuatannya, tanpa pertimbangan lama ataupun keinginan. Dalam beberapa kasus, akhlak ini sangat meresap sehingga menjadi dari bagian watak dan karakter seseorang. Namun dalam kasus lain, akhlak ini merupakan perpaduan dari proses latihan dan kemauan seseorang.²¹

Livo menyatakan bahwa karakter adalah keseluruhan sifat, kulaitas yang baik. Karakter juga sering merujuk kepada moral, etika, dan nilai-nilai. Karakter juga dapat dikatakan sebagai kualitas pembeda yang dimiliki seseorang yang mampu menunjukkan siapa orang itu sesungguhnya. Karakter lebih mendalam daripada reputasi dan lebih melembaga dibanding istilah tempramen, karakter lebih lanjut dapat dikembangkan untuk memodifikasi perilaku, medayagunakan sikap dan tidak keberpihakan.²²

Menurut kamus lengkap Bahasa Indonesia, karakter adalah sifat-sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dari yag

²¹ Mahmud Almishri, *Ensiklopedia Akhlak Muhammad Shallahu Alaihi Wasalam*, (Jakarta :Pena Pundi Aksara, 2011), h.6

²² Yunus Abidin, *Revitalisasi Penilaian Pembelajaran dalam Konteks Pendidikan Multiliterasi Abad Ke-21*, (Bandung:PT Refika Aditama, 2016), h.106

lain.²³ Karakter yang dijabarkan diatas berarti akhlak atau budi pekerti dalam kehidupan sehari-hari yang lahir tanpa pemikiran dan pertimbangan dan bisa membedakan seorang dari yang lainnya.

Menurut Suyatno, karakter adalah cara berpikir dan berperilaku yang menjadi ciri khas tiap individu untuk hidup dan bekerja sama, baik dalam lingkup keluarga, masyarakat, bangsa dan negara. Individu yang berkarakter baik adalah individu yang bisa membuat keputusan dan siap mempertanggungjawabkan tiap akibat dari keputusan yang ia buat.²⁴ Jadi menurutnya karakter adalah suatu perilaku yang ada dalam diri seseorang yang sudah tertanam dalam hati.

Menurut Soedarsono karakter merupakan sebuah nilai yang terpatri di dalam diri seseorang melalui pengalaman, pendidikan, pengorbanan, percobaan, serta pengaruh lingkungan yang kemudian di padupadankan dengan nilai-nilai yang ada dalam diri seseorang dan menjadi nilai yang intrinsik yang terwujud dalam sistem daya juang yang kemudian mendasari sikap, perilaku, dan pemikiran seseorang.²⁵ Karakter secara kebahasaan ialah sifat-sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dari yang lain, tabiat atau watak. Kata karakter dipungut dari bahasa inggris *character*, artinya watak, sifat, peran, huruf, sedangkan *characteristic* artinya sifat yang khas. Karakter telah menjadi

²³ Ulil Amri Syafri, *Pendidikan Karakter Berbasis Al-Qur'an*, (Jakarta : Rajawali Pers, 2014), h.7.

²⁴ Agus wibowo, *Pendidikan Karakter Usia Dini*, (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2017), h.65.

²⁵ Prajdinita Zaeny Rahmalah, Puji Astuti, Larasati Pramessetyaningrum, Susan, *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Pembentukan Karakter Anak Usia Dini*, (Universitas Muhammadiyah Purwokerto:Jawa Tengah, 2019), Jurna Seminar Nasional, h. 303

bahasa indonesia, yang semula dari bahasa inggris *character*, dan lebih jauh lagi dari bahasa yunani *charassein* yang artinya mengukir karakter tau watak merupakan perpaduan dari segala tabiat manusia yang bersifat tetap sehingga menjadi tanda khusus untuk membedakan orang yang satu dengan yang lain.

Menurut sudewo, karakter artinya perilaku yang baik, yang membedakannya dari tabiat yang dimaknai perilaku yang buruk. Karakter merupakan kumpulan dari tingkah laku baik dari seorang anak manusia, tingkah laku ini merupakan perwujudan dari kesadaran menjalankan peran, fungsi, dan tugasnya mengemban amanah dan tanggung jawab, sementara tabiat sebaliknya mengindikasikan sejumlah perangai buruk seseorang. Dalam pembentukan manusia, menurut sudewo Peran karakter tidak dapat disisihkan, bahkan sesungguhnya karakter inilah yang menempatkan baik atau tidaknya seseorang. Posisi karakter bukan menjadi pendampung kompetensi, melainkan menjadikan dasar, ruh, atau jiwanya.²⁶

Menurut Kemendiknas bahwa karakter adalah watak, tabiat, akhlak, atau kepribadian seseorang yang terbentuk dari hasil internalisasi berbagai kebajikan yang diyakini dan digunakan sebagai landasan untuk cara pandang, berpikir, bersikap, dan bertindak. Kebajikan terdiri atas sejumlah nilai, moral, dan norma, seperti jujur, berani bertindak, dapat dipercaya, dan hormat kepada orang lain menumbuhkan karakter masyarakat dan karakter bangsa. Oleh karena itu, pengembangan karakter

²⁶ Haedar Nashir, *Pendidkan Karakter Berbasis Agama Dan Budaya*, (Yogyakarta : Multi Presindo, 2013), h.10.

bangsa hanya dapat dilakukan melalui pengembangan karakter individu seseorang. Akan tetapi, karena manusia hidup dalam lingkungan sosial dan budaya tertentu, maka pengembangan karakter individu seseorang hanya dapat dilakukan dalam lingkungan sosial dan budaya yang bersangkutan. Artinya, pengembangan budaya dan karakter bangsa hanya dapat dilakukan dalam suatu proses pendidikan yang tidak melepaskan peserta didik dari lingkungan sosial, budaya, masyarakat, dan budaya bangsa.

Menurut Samuel Smiles bahwa karakter adalah suatu kehormatan dalam diri seseorang, sebagai harta paling mulia. Karakter merupakan niat baik dan kehormatan umum seseorang, sebagai investasi berharga, meskipun mereka mungkin tidak menjadi karya secara materi duniawi. Mereka yang berkarakter akan memperoleh hasil berupa harga diri dan reputasi dan kemenangan yang terhormat secara adil. Bahwa dalam kualitas kehidupan yang baik harus dikatakan bahwa industri, kebajikan, dan kebaikan harus memperoleh peringkat tertinggi, dan bahwa orang terbaik benar-benar harus menjadi terkemuka. Islam merupakan agama yang sempurna, sehingga setiap ajaran yang ada dalam islam memiliki dasar pemikiran, begitu pula dengan pendidikan karakter.

2. Metode Pembentukan Karakter

Salah satu contoh metode mengembangkan karakter anak usia dini melalui permainan bermain musik, anak tidak harus memainkan instrumen music seperti orang dewasa, yang penting mereka dapat mengapresiasi dan merasa senang dalam bermain musik dan bisa menjadi motivasi belajar

anak, astuti mengemukakan bahwa di belanda pembelajaran seni music untuk anak-anak usia dini dilakukan dengan cara sebagai berikut :

- a. Anak-anak di beri alat music ritmis sedrhana sesuai dengan lat-alat yang tersedia.
- b. Guru dan anak-anak menyanyikan lagu-lagu sederhana yang mereka kenal.
- c. Pada saat lagu selesai guru memberikan aba-aba kepada anak-anak untuk memukul alat musik secara bebas.
- d. Pada hitungan tertentu guru memberikan aba-aba untuk berhenti memainkan alat music.
- e. Guru mengajak menyanyikan lagu yang sama bersama-sama.
- f. Proses tersebut dilakukan secara berulang-ulang, sehingga anak memahami bahwa saat bermain music ada saatnya berhenti dan berbunyi. Karakter yang ditanamkan dan dikembangkan dalam pembelajaran tersebut antara lain, kesabaran, kedisiplinan, kepedulian, ketangguhan dan tanggung jawab. Mengacu pada konteks Indonesia maka alat music yang digunakan harus berasal dari Indonesia seperti angklung, gamelan, dll.

3. Faktor-faktor yang mempengaruhi pembentukan karakter

Karakter seseorang tidak terbentuk begitu saja, tetapi ada berbagai hal yang tentunya dapat mempengaruhi terbentuknya karakter itu sendiri dalam tinjauan ilmu akhlak diungkapkan bahwa segala tindakan perbuatan manusia yang memiliki corak berbeda antara satu dan lainnya, pada

dasarnya merupakan akibat adanya pengaruh dari dalam diri manusia (insting) dan motivasi yang disuplai dari luar dirinya seperti *milieu*/pendidikan dan *warotsah*/faktor keturunan, berikut penjelasannya :

a. Insting

Insting atau naluri merupakan corak refleksi baik sikap dan juga perbuatan manusia yang dimotivasi oleh potensi kehendak yang digerakkan oleh insting seseorang. Insting sendiri merupakan seperangkat tabiat yang dibawa manusia sejak lahir, untuk itu insting tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia, insting secara fitrah sudah ada dalam diri seseorang tanpa perlu dipelajari lebih dulu. Seperti naluri makan, naluri berjodoh dan sebagainya.²⁷

b. Faktor keturunan

Secara langsung ataupun tidak, keturunan dapat mempengaruhi pembentukan karakter seseorang, sifat anasasi merupakan pantulan dari orangtuanya. Sifat jasmaniyah maupun rohaniyah seseorang memang dipengaruhi oleh orangtuanya, sehingga sedikit banyak watak, postur tubuh serta perangai seseorang kemudian menjadi karakter dan akan memiliki kesamaan dengan orangtuanya.

c. Faktor adat atau kebiasaan

Setiap tindakan seseorang yang dilakukan berulang kali dalam bentuk yang sama akan menjadi sebuah kebiasaan. Kebiasaan tersebut yang membuat karakter akan tetanam dengan kuat dalam diri seseorang.

²⁷ Fuji Astuti, *Strategi Guru Kelas dalam Membentuk Karakter Peserta Didik di SD IT Permata Bunda III*, (Fakultas Tarbiyah dan Keguruan :PIAUD, 2019, h. 31

Perbuatan yang telah menjadi kebiasaan tidak cukup hanya diulang-ulang saja melainkan harus di sertai dengan kesukaan dan kecenderungan hati.

d. Faktor lingkungan

Seseorang sangat erat sekali kaitannya dengan lingkungan, untuk itu karakter akan dipengaruhi dari lingkungan tempat seseorang beraktivitas. Mulai dari lingkungan alam dan lingkungan pergaulan seperti lingkungan sekolah, lingkungan rumah tangga, dan lainnya.

4. Dasar Pembentukan Karakter

Rasulullah adalah contoh serta teladan bagi umat manusia yang mengajarkan dan menanamkan nilai-nilai karakter yang mulia. Sesungguhnya Rasulullah diutus untuk menyempurnakan akhlak manusia karena beliau adalah manusia yang benar-benar berbudi pekerti luhur.

C. Pengaruh Durasi Penggunaan Gadget Terhadap Pembentukan Karakter

Anak Usia Dini

1. Durasi Penggunaan Gadget

Penggunaan gadget dewasa ini perlu diperhatikan secara khusus. Penggunaan gadget yang berlebihan dapat mengakibatkan kerugian bagi penggunanya. Kerugian tidak hanya pada kesehatan saja, melainkan kerugian dalam segi ekonomi. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Christiany Judhita dengan sedikit penyesuaian, durasi penggunaan gadget dapat dibagi menjadi tiga, yaitu:

- a. Penggunaan tinggi yaitu pada intensitas penggunaan lebih dari 3 jam dalam sehari.
- b. Penggunaan sedang yaitu pada intensitas penggunaan sekitar 3 jam dalam sehari.
- c. Penggunaan rendah yaitu pada intensitas penggunaan kurang dari 3 jam dalam sehari.

2. Pengaruh Durasi Penggunaan Gadget Terhadap Pembentukan Karakter Anak Usia Dini

Salsabila mengatakan bahwa lama atau durasi penggunaan *gadget* oleh anak-anak dapat memberikan pengaruh terhadap perkembangannya.²⁸ Kecenderungan anak-anak untuk menggunakan *gadget*, bisa berasal dari pengaruh lingkungan maupun keluarga. Lingkungan tempat anak itu berada, juga mendukung anak tersebut untuk menggunakan *gadget*. Kondisi keluarga yang kurang kondusif seperti anggota keluarga yang sibuk, membuat anak mengalihkan perhatiannya pada *gadget* milik orangtua.²⁹ Semisal anak tidak ingin bermain di luar bersama temannya, atau orangtua yang tidak memperbolehkan karena alasan tertentu, maka *gadget* menjadi alternatif andalan untuk membuat anak diam atau betah dirumah. Penggunaan *gadget* yang juga berasal dari kaum anak-anak

²⁸ Salsabila S, *Pengaruh Lama Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Anak di TK Al Azhar*, Banda Aceh, 2016, h.66

²⁹ Sujianti, *Hubungan Lama Dan Frekuensi Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Sosial Anak Pra Sekolah Di Tk Islam Al Irsyad 01 Cilacap*, Jurnal Kebidanan Vol 8 No 1 Oktober 2018, h. 59

atau anak usia dini, belum mengerti mengenai penggunaan *gadget* yang baik dan benar. Mereka memerlukan pendampingan dan pemahaman dari orang tua, guru, maupun, lingkungan sekitar yang tidak hanya memberikan pengetahuan berupa kata-kata lisan, tetapi juga dengan contoh nyata berupa perbuatan. Anak usia dini yang sejatinya masih dalam proses mengamati dan meniru, dapat diarahkan ke arah yang positif.

D. Hipotesis Penelitian

Menurut sugiyono hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk pertanyaan.³⁰ Berdasarkan pengertian tersebut hipotesis adalah jawaban sementara terhadap pertanyaan peneliti yang kebenarannya harus dibuktikan atau di uji. Adapun hipotesis penelitian ini adalah terdapat pengaruh penggunaan durasi gadget terhadap pembentukan karakter anak usia dini.

³⁰Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung : CV Alfabeta, 2017), h. 96

DAFTAR PUSTAKA

- Adytia Pratama. *Peran Orangtua Dalam Mengawasi Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini (Studi Di Perumahan Griya Abdi Negara Kelurahan Sukabumi Bandar Lampung)*. (Jurusan Komunikasi Penyiaran Islam : Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, Bandar Lampung. 2020.
- Agus Wibowo. *Pendidikan Karakter Usia Dini*. (Yogyakarta : Pustaka Pelajar). 2017.
- Ahmad Susanto. *Pendidikan Anak Usia Dini*. (Jakarta : Bumi Aksara). 2017.
- Alquran dan Terjemahannya*. (Surabaya : CV Penerbit Fajar Mulya). 2012.
- Anas Sudijono. *Pengantar Statistik Pendidikan*. (Jakarta : PT Raja Grafindo). 2017.
- Ari Susanti. *Pengaruh Layanan Informasi Kepada Orangtua Melalui Media Audio-Visual untuk Meningkatkan Pemahaman Bahaya Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Di I Di Tk Purnama Sukarame Bandar Lampung*. (Skripsi Jurusan Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, Bandar Lampung). 2019.
- Bambang Prasetyo. Lina Miftahul Jannah. *Metode Kuantitatif Teori dan Aplikasi*. (Jakarta : Rajawali Pers). 2014.
- Cholid Narbuko dan Abu Achmadi. *Metodologi Penelitian*. (Jakarta : PT Bumi Aksara). 2016.
- Chusna Oktia Rohmah. *Pengaruh Penggunaan Gadget Dan Lingkungan Belajar Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas Xi Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran Smk Muhammadiyah 2 Yogyakarta*. Skripsi, Fakultas Ekonomi : UNJ. 2017.
- Cordoba Internasional Indonesia. *Al-Quran Cordoba*. (Bandung : PT Cordoba Internasional Indonesia). 2017.
- Departemen Agama RI. *Al-Qur'an Dan Terjemahan*. (Bandung : Diponegoro). 2005.
- Departemen Agama. *Al-Qur'an dan Terjemahannya*. (Jakarta; Surya Cipta Aksara). 2014.
- Elfiadi. *Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini*, Jurnal Itqan Vol. 9 No. 2. 2018.

- Ferliana, Jovita Maria, *Anak dan Gadget yang Penting Aturan Main*. Di unduh pada 10 Januari 2019.
- Fitriyanti Setioningrum. *Hubungan Antara Konsep Diri Dan Gaya Hidup Dengan Intensitas Penggunaan Gadget Pada Remaja*. (Jurusan Psikologi Islam UIN Raden Intan Lampung). Bandar Lampung. 2019.
- Fuji Astuti. *Strategi Guru Kelas dalam Membentuk Karakter Peserta Didik di SD IT Permata Bunda III*. (Fakultas Tarbiyah dan Keguruan :PIAUD. 2019.
- Hadiwidjodjo. *Dampak Positif Penggunaan Gadget Bagi Anak*. dari <http://www.satu-harapan.com/life/8-dampak-positif-penggunaan-gadget-bagi-anak>. Di unduh pada 20 April 2019.
- Haedar Nashir. *Pendidikan Karakter Berbasis Agama Dan Budaya*. (Yogyakarta : Multi Presindo). 2013.
- Hasil wawancara dengan guru Taman Kanak-Kanak TK Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung pada tanggal 27 Januari 2021 pukul 08.00
- Hasil Wawancara Dengan Hasroh : Wawancara Guru Kelas B1 di TK Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung “10 Agustus 2020.
- Hasil Wawancara Dengan Vina. Wawancara Salah Satu Orang Tua Anak Kelas B2 di TK Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung “14 September 2020.
- Hasil wawancara kepada orang tua peserta didik TK Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung. Tanggal 11 Februari 2021, pukul 09.00
- Hasil wawancara kepada orang tua peserta didik TK Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung. Tanggal 15 Februari 2021, pukul 10.00
- Heny Wulandari. *Metode Pengembangan Kognitif Dan Kreatifitas Anak Usia Dini*. (AURA : Raja Basa Bandar Lampung). 2021.
- Heppy Liana, Hasbi Sjamsir, Budi Rahardjo. *Iplementasi Pembelajaran Karakter Anak Usia Dini Di PAUD Anak Kita Preschool Samarinda*. Jurnal pendas mahakam. Vol 3, No 1. Mei 2018.
- Jonathan, dkk. *Perancangan Board Game Mengenai Bahaya Radiasi Gadget Terhadap Anak*. (Surabaya: Universitas Kristen Pertra Surabaya). 2015.
- Juliadi. *Penyebab Penggunaan Gadget Pada Remaja*. Skripsi. Tidak Diterbitkan. FKIP Program Studi Bimbingan Konseling Universitas Riau Kepulauan Batam. 2018.

- Junierissa Marpaung. *Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan*. Jurnal KOPASTA Vol 5 No 2. 2018.
- Lina Miftahul Jannah, Bambang Prasetyo. *Metode Kuantitatif Teori dan Aplikasi*, (Jakarta : Rajawali Pers). 2014.
- M. Hafiz Al-Ayouby. “*Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini*”. (Skripsi. Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Lampung Bandar Lampung). 2017.
- Mahmud Almishri. *Ensiklopedia Akhlak Muhammad Shallahu Alaihi Wasalam*. (Jakarta :Pena Pundi Aksara). 2011.
- Manumpil B Ismanto. *Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Tingkat Prestasi SMA 9 Negeri Islam 9 Manado*. Ejournal keperawatan Vol 3. 2013.
- Manumpil Hidayati. *Menelisis Pengaruh Penggunaan Aplikasi Gadget Terhadap Perkembangan Psikologis Anak Usia Dini*. (Semarang : FKIP Universitas Negeri Semarang). Jurnal imiah pendidikan teknologi pendidikan. 2013.
- Margono S. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta : PT RINEKA CIPTA. 2014.
- Maya Ferdiana Rozalia. *Hubungan Intensitas Pemanfaatan Gadget Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. Jurnal Pemikiran dan Pengembangan SD, Vol 5 No 2. September 2017.
- Muhamad Syazali. *Olah Data Pendidikan*. (Bandar Lampung : Anugrah Utama Raharja). 2014.
- Mulyasa. “*Managemen PAUD*”. (Bandung : PT Remaja Rosdakarya offset). 2014.
- Najella Shihab. *Bagaimana Mendapatkan Dampak Positif Gadget Untuk Anak Usia Dini*. [http: Sumber Semua Murid Semua Guru](http://SumberSemuaMuridSemuaGuru.com). 2018.
- Nanang Martono. *Metode Penelitian Kuantitatif Analisis Isi dan Analisis Data Sekunder*. (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada. 2012.
- Nurainun : Wawancara salah satu orang tua anak kelas B1 di TK Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung, 12 September 2020”.
- Prajdinita Zaeny Rahmalah, dkk. *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Pembentukan Karakter Anak Usia Dini*. (Universitas Muhammadiyah Purwokerto:Jawa Tengah). Jurna Seminar Nasional. 2019.

- Puji Asmaul Chusna. *Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak*. Jurnal Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan. Vol. 17. No. 2. November 2017.
- Punanji Setyosari. *Metode Penelitian Dan Pengembangan*. (Jakarta : Kharisma Putra Utama). 2013.
- Pupuh Fathurrohman, Fatriyani dan Aa Suryana. *Pengembangan Karakter*. (Bandung : PT Rafika Aditama). 2013.
- Putri hana Pebriana. *Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Dini*, Jurnal obsesi:jurnal pendidikan anak usia dini. Vol 1 No 1. 2017.
- Rahmat. *Statistika Penelitian*. (Bandung : Pustaka Setia). 2013.
- Ratna Pangastuti. *Fenomena Gadget Dan Perkembangan Social Bagi Anak Usia Dini*, Jurnal Islamic Early Childhood Education, Vol 2 No 2, 2017.
- Rhona Sandra, Nike Puspita Alwi, Honesty Diana Morika,. *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini*, Jurnal Abdimas Sainika Vol 1 No 1.
- Ridwan Abdullah Sani dan Muhammad Kadri. *Pendidikan Karakter*. (Jakarta : PT Bumi Akasara). 2016.
- Rowan C. *The impact of technology on the developing child [internet]*. US: The Huffington. http://www.huffingtonpost.com/crisrowan/technologychildren-negative-impact_b_3343245.html. 2013. Diakses pada 6 November 2020.
- Salsabila S. *Pengaruh Lama Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Anak di TK Al Azhar*. Banda Aceh. 2016.
- Septi Anggraeni. *Pengaruh Pengetahuan Tentang Dampak Gadget Bagi Kesehatan Terhadap Perilaku Penggunaan Gadget Pada Siswa SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin*. Journal.lppm-stikesfa ISSN 2088-673X .2019.
- Setianingsih, Firiana Noor Khayati, Amila Wahyuni Ardani,. *Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Prasekolah Dapat Meningkatkan Resiko Gangguan Pemusatan Perhatian Dan Hiperaktivitas*, Jurnal GASTER Vol. XVI No. 2 .2018.
- Sudarna. *Pendidikan Anak Usia Dini Berkarakter:Melejitkan Kepribadian Anak Secara Utuh Kecerdasan Emosi, Spirit Dan Sosial*. (Yogyakarta:2014).

- Sugiono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. (Bandung : Alfabeta). 2014.
- Sugiono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. (Bandung : Alfabeta, cet. 25).2017.
- Sugiono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. (Bandung : Alfabeta, cet-27).2018.
- Sujianti. *Hubungan Lama Dan Frekuensi Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Sosial Anak Pra Sekolah Di Tk Islam Al Irsyad 01 Cilacap*. Jurnal Kebidanan Vol 8 No 1 Oktober 2018.
- Sumber Berita Satu. *Bahaya Kecanduan Gadget*. Official Website:<http://beritasatu.com>. 2019.
- Sumber Buletin iNews. *KPAI Peringati Orang Tua Mengawasi Bahaya Gadget Bagi Anak-anak*. (Jakarta). 2019.
- Sumber inews Talk Show. *Tips Mengatasi Kecanduan Gadget Pada Anak*. KPAI. 2019.
- Sumber kompastv. *Waspada Kecanduan Gadget, Seorang Anak Alami Kerusakan Motorik Halus*. Bandung :Jawa Barat. 2019.
- Sumber News Balitv. *Manfaatkan Gadget Untuk Hal Positif*. <http://berita.seputar.bali>. 2018.
- Sumber tvonenews. *Anak Kecanduan Gadget. Kerap Marah Jika Kuota Habis*. Rumah Sakit Marzuki Mahdi. 2019.
- Tria Puspita Sari, Amy Asma Mitsalia. *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Personal Sosial Anak Usia Pra Sekolah Di Tkit Al Mukmin*. Jurnal profesi. 2016.
- Ulil Amri Syafri. *Pendidikan Karakter Berbasis Al-Qur'an*. (Jakarta : Rajawali Pers). 2014.
- Wahyu Novitasari. *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun*. Jurnal PAUD Teratai. Vol. 5 No. 3. 2016.
- Yuliana Nuraini Sugiono. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. (Jakarta : Indeks). 2013.
- Yunus Abidin. *Revitalisasi Penilaian Pembelajaran dalam Konteks Pendidikan Multiliterasi Abad Ke-21*. (Bandung:PT Refika Aditama). 2016.

Zubaedi. *Strategi Taktis Pendidikan Karakter*. (Depok : PT Raja Grafindo Persada). 2017.

Zulin Nurchayati. *Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Di Bawah Umur Terhadap Komunikasi Keluarga Dalam Pembentukan Karakter*. *Jurnal Penelitian Ilmu-ilmu Sosial* Vol. 17 No. 1. 2016

